

# EGG

## power

36

### RISTAR

LA BUONA STELLA  
DEL MEGA DRIVE

### TOH SHIN DEN

IL MIGLIOR  
PICCHIADURO  
DEL MONDO, ANZI  
DELL'UNIVERSO!

### SEGA RALLY

L'ULTIMO,  
FANTASTICO  
COIN OP  
DELLA SEGA

### HUMAN SCHOOL

TUTTI A SCUOLA  
DI VIDEOGIOCHI

SECONDO INSERTO

GAME  
help

SHINING FORCE 2  
WARIO LAND  
SONIC  
& KNUCKLES

2

BATMAN & ROBIN • SYNDICATE • THE NEED FOR SPEED •  
LION KING • PUYO PUYO 2 • X MEN • DOOM • ULTIMATE  
PARODIUS • OFF WORLD INTERCEPTOR • RED ZONE • LUPIN III • REBEL ASSAULT •  
CLOCKWORK KNIGHT • MEGA BOMBERMAN • SPACE HARRIER • PINBALL FANTASIES •  
HURRICANES • VIEW POINT • DEMOLITION MAN •



# THE TOP GAMES



# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



AERO THE ACROBAT	89.000	(U)	DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
AGASSI TENNIS	35.000	(E)	DRAGON	129.000	(E)
ALIEN 3	72.000	(E)	DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)	DUNE II	119.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)	DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
ANOTHER WORLD	52.000	(E)	EA SPORT TENNIS	119.000	(E)
ASTERIX	99.000	(E)	EARTH WORM JIM	139.000	(E)
BACK TO THE FUTURE	49.000	(E)	ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
BALLZ 3D	119.000	(E)	ESWAT	52.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)	ETERNAL CHAMPIONS	85.000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)	EUROPEAN CLUB SOCCER	47.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)	FATAL FURY 2	147.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)	FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(U)	FLINK	99.000	(E)
BILL WALSH FOOTBALL	59.000	(E)	FLINSTONES THE MOVIE	119.000	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)	FORMULA 1	89.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)	G-LOC	49.000	(E)
BONKERS	109.000	(U)	GALAXY FORCE 2	49.000	(E)
BOOGERMAN	109.000	(U)	GAUNTLET IV	107.000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(E)	GENERATION LOST	119.000	(E)
BUBBA N' STIX	109.000	(E)	GHOULS 'N' GHOST	47.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(E)	GOOFY TROOPS	119.000	(U)
BUBSY	67.000	(E)	GREAT CIRCUS MYSTERY (TOPOL MINNIE)	139.000	(E)
BUBSY 2	109.000	(U)	GUNSHIP 2000	49.000	(E)
BUSY TOWN	109.000	(U)	GUNSTAR HEROES	79.000	(E)
CAPITAN AMERICA	45.000	(E)	GYNOUG	49.000	(E)
CAPITAN HAVOC	87.000	(E)	HOLYFIELD BOXING	29.000	(E)
CAPITAN PLANET	49.000	(E)	HOMER ALONE 2	79.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.		HURRICANES	129.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)	INDIANA JONES	53.000	(E)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)	INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77.000	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	67.000	(E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000	(E)	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.000	(E)
CHUCK ROK II	79.000	(E)	JAMES POND III	47.000	(E)
CICI CICI BOY	47.000	(E)	JAMMIT	129.000	(U)
CLAY FIGHTER	89.000	(E)	JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)	JOHN MADDEN 95	129.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(U)	JUNGLE BOOK	119.000	(E)
COMBAT CARS	79.000	(E)	JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.000	(U)	KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
COOL SPOT	66.000	(E)	KICK OFF 3	99.000	(E)
CORPORATION	52.000	(E)	KING OF MONSTER 2	140.000	(U)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)	KLAX	42.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)	LAST BATTLE	129.000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	49.000	(E)	LEMMINGS II	29.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	139.000	(U)	LETHAL ENFORCERS 2	99.000	(E)
DICK VITALE BASKETBALL	139.000	(U)	LOTUS TURBO CHALLENGE	75.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89.000	(E)	MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
DJ BOY	45.000	(E)	MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87.000	(U)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)	MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)

MAZINGA WARS	55.000	(E)	SOCKET	99.000	(U)
MEGA BOMBERMAN	119.000	(E)	SONIC 2	39.000	(E)
MEGA TURRICAN	99.000	(E)	SONIC 3	99.000	(E)
MICKY MANIA	129.000	(E)	SONIC 4	129.000	(E)
MICKY'S ULTIMATE CHALLENGE	97.000	(U)	SONIC SPINBALL	87.000	(U)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.000	(E)	SPACE HARRIER	44.000	(E)
MIGHTY MAX	99.000	(E)	SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.		SPEEDBALL 2	49.000	(E)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)	SPIDERMAN & X-MAN	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	119.000	(E)	STAR TREK	119.000	(E)
MR NUTZ	129.000	(E)	STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.000	(E)	SUB TERRANIA	44.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000	(E)	SUPER FANTASY ZONE	44.000	(E)
NBA ACTION 94	125.000	(E)	SUPER KICK OFF	56.000	(E)
NBA LIVE 95	85.000	(U)	SUPER STREET FIGHTER 2	159.000	(E)
NEW HORIZONS	119.000	(E)	SYNDICATE	119.000	(E)
NFL 95	145.000	(U)	TALE SPIN	49.000	(E)
NHL 94 HOCKEY	125.000	(U)	TAZMANIA	49.000	(U)
NHL 95	89.000	(U)	TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(E)
NORMY'S BEACH BABE	119.000	(E)	TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	55.000	(E)
OTTIFANT	99.000	(E)	THE INCREDIBLE HULK	119.000	(E)
PAC ATTACK	47.000	(E)	THE LAWNMOVER MAN	109.000	(E)
PACMAN 2	99.000	(U)	THE LION KING	129.000	(E)
PAGEMASTER	119.000	(U)	THUNDERFORCE 2	49.000	(E)
PAPERBOY	42.000	(E)	TINY TOONS	59.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)	TINY TOONS 2	59.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	49.000	(E)	TINY TOONS 3	105.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)	TOE JAM & ERLD II	109.000	(U)
PGA TOUR EUROPEAN TOUR	79.000	(E)	TOP GEAR 2	125.000	(U)
PGA TOUR WORLD	119.000	(U)	TOYS	47.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	129.000	(U)	TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
PITFALL	129.000	(U)	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
POWER MONGER	44.000	(E)	TWO CRUDE DUDES	56.000	(E)
POWER RANGERS	119.000	(E)	URBAN STRIKE	119.000	(E)
POWERDRIVE	119.000	(E)	VIEW POINT	149.000	(U)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)	VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169.000	(U)
PRIZE FIGHTER	109.000	(E)	VIRTUAL BART	109.000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(U)	VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
PROBOTOCTOR	119.000	(E)	WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
PSYCHO PINBALL	telef.		WINTER OLYMPICS	69.000	(U)
RACE DRIVING	67.000	(U)	WOLFCHILD	47.000	(U)
RADICAL REX	109.000	(E)	WOLVERINE	99.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)	WONDER BOY 5	99.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)	WONDER BOY 6	telef.	
RISE OF THE ROBOTS	109.000	(E)	WORLD CUP USA 94	119.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65.000	(E)	WORLD HEROES	125.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.000	(E)	WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	59.000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	79.000	(E)	WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.000	(E)	WORLD TOURN. SOCCER	79.000	(U)
SAILOR MOON	telef.		WWF RAW	109.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	139.000	(U)	WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(U)
SECOND SAMURAI	89.000	(E)	X-CALIBER 2099	129.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	79.000	(E)	XENON II	44.000	(E)
SHADOW RUN	119.000	(E)	YOGI BEAR	114.000	(U)
SHAO-FU	129.000	(E)	YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
SHINING FORCE II	129.000	(E)	ZERO TOLERANCE	119.000	(E)
SHINOBI 3	65.000	(E)	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119.000	(E)	ZOO	47.000	(E)
SKITCHIN	99.000	(E)			
SNOOKER	telef.				

LEGENDA  
(U): Usa  
(J): Japan  
(E): Europe



CONSOLE GAMEBOY	99.000		CONSOLE SUPER NES SCART	219.000		CONSOLE JAGUAR + GIOCHI	569.000	
CONSOLE GAMEBOY + KIRBY'S DREAMLAND	129.000		CONSOLE SUPER NINTENDO			CONSOLE NEO GEO CD SCART	1.150.000	
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	139.000		+ STREET FIGHTER II TURBO	225.000		CONSOLE SEGA SATURN + GIOCHI	1.490.000	
CONSOLE GAMEGEAR	189.000		CONSOLE SUPER NINTENDO			CONSOLE SEGA 32X EUROPEA	469.000	
CONSOLE MEGADRIIVE 2	229.000		+ STARWING	199.000		CONSOLE SONY PLAY STATION	telef.	
CONSOLE MEGADRIIVE 2 + THE LION KING	315.000		CONSOLE SUPER NINTENDO					
CONSOLE MEGADRIIVE 2 + SONIC III	299.000		+ SUPER MARIO ALL STAR + SUPER MARIO WORLD	280.000				
CONSOLE MEGA CD + 9 GIOCHI	550.000							
			CONSOLE 3DO NTSC + GIOCHI	950.000				



# QUEEN COMPUTER

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC-CD Rom-Amiga-GameGear Saturn-32X-GameBoy-NeoGeo CD**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

**Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**



# IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2 GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE  
**TOP  
GAMES**

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AERO THE ACROBAT 2	135.000	(U)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALIEN 3	79.000	(U)
ANIMANIACS	129.000	(U)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129.000	(U)
BATMAN & ROBIN	149.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	75.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(U)
BEAST BALL	109.000	(U)
BIANCANEVE (SNOW WHITE)	125.000	(U)
BIKER & NICE FROM MARS	119.000	(U)
BIOMETAL	129.000	(U)
BLACK HAWK	89.000	(U)
BLACKTORNE	125.000	(U)
BLUES BROTHERS	89.000	(U)
BONKERS	149.000	(U)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139.000	(U)
BURBY 2	129.000	(U)
CANNON FODDER	telef.	(U)
CARRIER ACES	telef.	(U)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	89.000	(U)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(U)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	149.000	(U)
CHAVEZ BOXING 2	119.000	(U)
CHOPFLIGHTER 3	119.000	(U)
CLAY FIGHTER 2	129.000	(U)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	(U)
CLAYMATES	129.000	(U)
CLIFFHANGER	89.000	(U)
COOL SPOT	89.000	(U)
CYBERNATOR	75.000	(U)
DAFFY DUCK	89.000	(U)
DEMON BLAZON	89.000	(U)
DESERT FIGHTER	139.000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	149.000	(U)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(U)
DRAGON	139.000	(U)
DRAGON VIEW	145.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	(U)
EARTH WORM JIM	149.000	(U)
EEK THE CAT	114.000	(U)
ESPN BASEBALL	119.000	(U)
F ZERO	55.000	(U)
F1 POLE POSITION 2	149.000	(U)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(U)
FIEVEL GOES WEST	129.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119.000	(U)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FINAL FIGHT 2	70.000	(U)
FIRE STRIKE	119.000	(U)
FLASHBACK	79.000	(U)
FLINSTONES THE MOVIE	129.000	(U)
GHOUL PATROL	129.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	75.000	(U)
GOAL 2	127.000	(U)
GOEMON 2	139.000	(U)
GOOFY TROOPS	139.000	(U)
GPI MOTOMONDIALE	124.000	(U)
GREAT CIRCUS MYSTERY (TOPOL MINNIE)	149.000	(U)
HAT TRICK HERO 2	159.000	(U)
HURRICANES	139.000	(U)
ILLUSION OF GAIA	149.000	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	139.000	(U)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	125.000	(U)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89.000	(U)
JETSONS (INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000	(U)
JOHN MADDEN 95	139.000	(U)
JORDAN ADVENTURE	139.000	(U)
JUNGLE BOOK	129.000	(U)
JUNGLE STRIKE	119.000	(U)
JURASSIC PARK 2	144.000	(U)
KEN IL GUERRIGERO 7	109.000	(U)
KENDO RAGE	67.000	(U)
KICK OFF 3	115.000	(U)
KID KLOWN	119.000	(U)
KIKIKAIKAI 2	telef.	(U)
KING OF DRAGONS	149.000	(U)
KING OF MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEMMINGS II	159.000	(U)
LOCK ON	89.000	(U)
LOONEY TUNES	72.000	(U)
LORD OF DARKNESS	139.000	(U)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MAXIMUM CARNAGE	119.000	(U)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X - CAPCOM	115.000	(U)
METAL MORPH	139.000	(U)
MICHAEL ANDRETTI RACING	135.000	(U)
MICKY MANIA	159.000	(U)
MICROMACHINES	119.000	(U)
MIGHTY MAX	109.000	(U)
MORTAL KOMBAT	59.000	(U)

MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MR NUTZ	69.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	(E)
NBA JAM	89.000	(U)
NBA LIVE 95	129.000	(U)
NEW HORIZONS	145.000	(U)
NFL FOOTBALL	119.000	(U)
NFL QUARTERBACK CLUB	157.000	(U)
NHL 95	139.000	(U)
NICKELION OUTS	129.000	(U)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
OPERATION EUROPE	telef.	(E)
PAC ATTACK	99.000	(E)
PAC IN TIME	telef.	(E)
PACMAN 2	125.000	(U)
PAGEMASTER	129.000	(U)
PARODIUS	79.000	(U)
PITFALL	149.000	(E)
PLAYER MANAGER	67.000	(U)
PLOK	57.000	(U)
POCKY & ROCKY 2	179.000	(U)
POP N TWINBEE 2	135.000	(U)
POPULOUS II	79.000	(U)
POWER RANGERS	159.000	(E)
POWER SLIDE	telef.	(E)
POWERDRIVE	119.000	(E)
PRIME GOAL SOCCER	149.000	(U)
PRINCE OF PERSIA	79.000	(U)
PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)
RADICAL REX	124.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	(U)
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(U)
RETURN OF THE JEDI	139.000	(U)
RISE OF THE ROBOTS	145.000	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000	(U)
ROBOTRECK	135.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	(U)
RUN SABER	67.000	(U)
RUNES OF VIRTUE 2	149.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145.000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	(U)
SECRET OF MANA	119.000	(U)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	89.000	(U)
SHADOW RUN	149.000	(U)
SHAO-FU	149.000	(U)
SHEN THE BLADE CHASER	telef.	(U)
SHEN'S REVENGE	129.000	(U)
SKYBLAZER	69.000	(U)
SOCCER SHOOTOUT	145.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	139.000	(U)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139.000	(U)
SPEED RACER	119.000	(U)
SPEED WORLD	135.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89.000	(U)
SPINDIZZY WORLD	47.000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	(U)
STAR FLEET	99.000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STONE PROTECTORS	139.000	(U)
STREET FIGHTER 2	89.000	(U)
STREET RACER	129.000	(U)
STRIKE GUNNER	59.000	(E)
STUNT RACE FX	149.000	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129.000	(U)
SUPER ALESTE	89.000	(U)
SUPER BATTLETANK 2	139.000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	129.000	(U)
SUPER BRAWL	119.000	(U)
SUPER CHASE HQ 2	99.000	(U)
SUPER DROP ZONE	119.000	(U)
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	(U)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	(U)
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(U)
SUPER MARIO KART	119.000	(U)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(U)
SUPER METROID	115.000	(U)
SUPER PANG	59.000	(U)
SUPER PC KID	telef.	(U)
SUPER PINBALL	99.000	(U)
SUPER PUNCH OUT	125.000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(U)
SUPER TENNIS	75.000	(U)
SUPER TURRICAN	69.000	(U)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119.000	(U)
SUZUKA 8 HOURS	127.000	(U)
SYNDICATE	119.000	(U)
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	62.000	(U)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70.000	(U)
THE 7TH SAGA	143.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.000	(U)
THE LION KING	145.000	(U)
TINY TOON SPORTS	129.000	(U)
TOM & JERRY	149.000	(U)
TOP GEAR 2	89.000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149.000	(U)
TURN & BURN	139.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(U)
ULTIMA: THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
ULTIMA BLACK GATE	132.000	(U)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	129.000	(U)
VIRTUAL BART	139.000	(U)
VIRTUAL SOCCER	129.000	(U)
VORTEX	149.000	(U)
WILDTAX	telef.	(U)
WINTER OLYMPICS	115.000	(U)
WOLVERINE	129.000	(U)
WORLD CLASS RUGBY	59.000	(U)
WORLD CUP USA 94	129.000	(U)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	125.000	(U)
X-CALIBER 2099	129.000	(U)
X-MAN	159.000	(U)
YOGI BEAR	119.000	(U)
ZELDA 3	93.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(U)
ZOO	67.000	(U)

LEGENDA (U): Usa  
(J): Japan  
(E): Europe



ALONE IN THE DARK	115.000	(U)
BURNING SOLDIER	125.000	(U)
CRASH BURN	76.000	(U)
CRIME PATROL	129.000	(U)
DRAGON'S LAIR	119.000	(U)
DUNGEON & DRAGONS SLAYER	99.000	(U)
ESPN TENNIS	89.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.000	(U)
FIREBALL PINBALL	179.000	(U)
GRIDDRS	125.000	(U)
GUARDIAN WAR	125.000	(U)
JURASSIC PARK	49.000	(U)
LEMMINGS	105.000	(U)
MAD DOG MCCREE 2	129.000	(U)
MEGARACE	109.000	(U)
MICROCOSM	129.000	(U)
MONSTER	109.000	(U)
NEED FOR SPEED	119.000	(U)
NIGHT TRAP	119.000	(U)
OFF WORLD INTERCEPTOR	119.000	(U)
OUT OF THIS WORLD	119.000	(U)
PATHAANK	119.000	(U)
REBEL ASSAULT	119.000	(U)
ROAD RASH	139.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	119.000	(U)
SEWER SHARK	119.000	(U)
SHADOW WARS SUCCESSION	129.000	(U)
SHOCK WAVE 2	84.000	(U)
SPACE SHUTTLE	109.000	(U)
STAR CONTROL 2	125.000	(U)
STELLAR SEVEN	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	139.000	(U)
THE HORDE	95.000	(U)
TOTAL ECLIPSE	125.000	(U)
WACKY RACES	199.000	(U)
WAY OF THE WARRIORS	129.000	(U)
WAYALE GOLF	119.000	(U)
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125.000	(U)
WING COMMANDER	105.000	(U)



**ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

**TELEFONO**  
011-30.90.202  
(r.a.)

**FAX**  
011-31.13.555

**POSTA**  
QUEEN COMPUTER  
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

**MAILBOX**  
VIDEOTEL  
211503732

**QUEEN SHOP**  
corso Dante, 2 - 10134 TORINO  
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI**  
VELOCISSIME CON  
CORRIERE TRACO TNT

**QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma

computer

prezzo

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO  
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE  
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO  
IN C/C POSTALE N° 14308100  
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE  
INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d.R.
- TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA  
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000  
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000  
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000  
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 28.000

**TOTALE L.**

**GP**

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso



Publicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n° 784 del 23/1/91

#### IMP-EDITORE

STUDIO VIT  
via Aosta 2, 20155 MILANO  
Tel: 02/33100154  
Fax: 02/33104726

#### SEDE DELLA REDAZIONE

La Redazione risponde al numero 02/33100154 tutti i giorni  
dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17  
alle 19 per gli Help.

#### CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ REGRESSO

L.T. Avant Garde  
via Sarca 47 20125 Milano  
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

#### SUPER DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Carrello" Albini

#### GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti

#### (S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Tanti Auguri" Torrani

#### SEGRETERIDICOLE DI REDAZIONE

Franca "Timone" Badioli, Serena "Leonesa" Rubini

#### CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "Random" Baratto

#### LA RED/AZIONE

Andrea "Bottiglia" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri  
"Scarlet" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, Tiziano "Eprom" Toniutti,  
Claudio "Trust" Tradardi

#### INCOLLA-BORATORI

Paolo "Lopuoconfermare" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin,  
Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana,  
Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas  
"Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto  
"Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah"  
Cannarsi, Antonio "GearLoose" Micciulli

#### GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power, Han  
Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino,  
Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit.

#### FUN DIRECTOR

Maria "ZETA" Montesano

#### IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Jacopo "C'ho la febbre" Villa, Stefano "Maturità" Dalzini,  
Nicoletta "No Music" Poidimani, Roberta "Bacetto" Asmeri

#### FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

#### STAMPA

Valprint s.r.l.  
via per S. Maurizio 171 (Brugherio, MI)

#### DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./Angelo Patuzzi  
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel.  
02/66030.1

#### ARRETRATI

Arretrati: L. 11000  
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205,  
oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO  
VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

#### © Studio Vit

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza  
autorizzazione.

**GAME**  
power

36

SOMMARI

NEWS

PAG. 17

DOPO L'USCITA DEL  
SATURN E DELLA  
PLAYSTATION È  
CAMBIATO IL MODO  
DI GIOCARE.  
VEDIAMO COME

SYNDICATE

PAG. 52

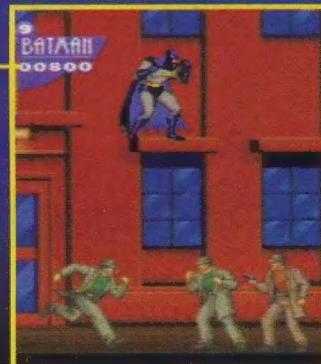
UN GIOCO  
ADATTO A TUTTI  
I GIOCATORI  
CON LO  
STOMACO FORTE  
E IL MANUALE  
DEL PERFETTO  
CINICO SUL  
COMODINO



BATMAN &  
ROBIN

PAG. 44

L'UOMO  
PIPISTRELLO E IL  
SUO FEDELE  
COMPAGNO  
ARRIVANO SUL  
SNES!



OFF WORLD INTERCEPTOR

PAG. 78

FINALMENTE LA RECENSIONE COMPLETA  
DI UNO DEI PRIMISSIMI GIOCHI PREVISTI  
PER 3DO!





# GAME power help

QUESTO MESE TROVERETE LA SECONDA PARTE DELLA SOLUZIONE DI *SHINING FORCE 2* PER MEGA DRIVE, LA SECONDA DI *WARIO LAND* PER GAME BOY E LA PRIMA DI *SONIC & KNUCKLES* PER MEGA DRIVE

**TOSHINDEN**  
PAG. 56  
IL PIÙ BEL PICCHIA-  
DURO DI TUTTI I  
TEMPI

**BOTTA E  
RISPOSTA**  
*blues*

**X-MEN**  
PAG. 70  
GLI EROI DELLA  
MARVEL SONO I  
PROTAGONISTI DEL  
NUOVO PICCHIADU-  
RO DELLA CAPCOM

**LUPIN III**  
PAG. 82  
IL MITICO NIPOTE  
DI ARSENIO LUPIN  
CONTINUA LE SUE  
INCREDBILI  
AVVENTURE ANCHE  
SU SNES

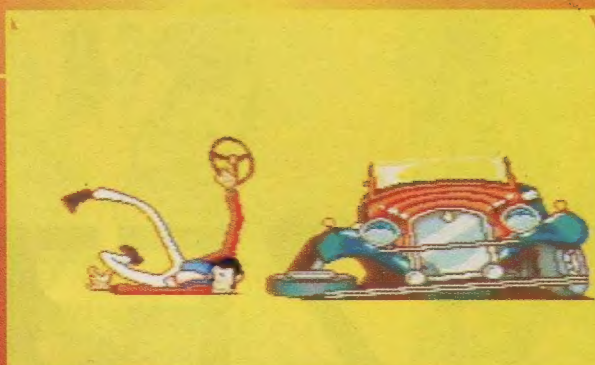
## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

### L'APPOSTA

PAG. 6  
TIZIANO TONIUTTI IN ARTE APECAR:  
CHI È COSTUI? SCRIVETE:  
CONOSCKERLO È AMARLO



PAG. 13  
TUTTO CIÒ CHE VI  
PIACEREBBE SAPERE SUL  
MONDO DELLE CONSOLE E  
DEI TRERUOTE



## MEGA DRIVE

Generation Lost	100
Hurricane	96
International Rugby Cup '95	102
Mega Bomberman	90
Newman Indycar	99
PGA Tour Golf III	101
Puyo Puyo 2	69
Red Zone	80
Ristar	40
View Point	97

## 32 X

Space Harrier	93
---------------	----

## SATURN

Clockwork Knight	88
------------------	----

## GAME GEAR

Lion King	60
Sonic Triple Trouble	109
Star Trek - Next Generation	112

## SUPER NES

Batman & Robin	44
Jurassic Park 2	104
Lupin III	82
Magic Boy	98
Newman Indycar	99
Parodius	76
Pinball Fantasies	94
Robotrek	110
Syndicate	52
X-Men	70

## GAME BOY

Alien vs Predator	114
Daffy Duck	114
NBA Jam	105
Space Invaders	114
Tazmanian Devil	114

## 3DO

Demolition Man	107
Need for Speed	48
Off World Interceptor	78
Rebel Assault	84

## PLAYSTATION

Toh Shin Den	56
Ultimate Parodius	76

## JAGUAR

Doom	72
------	----



1982: VIDEOGIOCHI  
1986: ZZAP!  
1988: K  
1991: GAME POWER

1995: ZETA



# L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO



Cos'hanno in comune Videogiochi, Zzap, K e Game Power?

) sono riviste di videogiochi;  
) sono state progettate e realizzate (per un certo periodo) da Studio Vit;  
c) entrambe le risposte precedenti.  
Se avete scelto la risposta **c**, non siete degli sprovveduti in fatto di riviste di videogiochi.

Se non siete degli sprovveduti, allora vogliamo farvi sapere che ai primi di febbraio troverete in edicola una nuova rivista, **ZETA**.

**ZETA** non è semplicemente un'altra rivista di videogiochi, ma *l'ultima parola sul divertimento interattivo*.

**ZETA** è l'ultima nata da Studio Vit, una società editoriale che opera nel settore delle riviste specializzate in videogiochi da più di 12 anni e che ha, in pratica, inventato il giornalismo videludico, coniando termini quali "spara-e-fuggi" e "picchiaduro".

**ZETA** vi guiderà mese dopo mese alla scoperta di un mondo che non si può raccontare solo con una semplice lista di anteprime e recensioni. Articoli, speciali, interviste, notizie, opinioni saranno il piatto principale della rivista tanto quanto le recensioni e le anteprime.

**ZETA** si avvarrà dell'apporto di alcuni dei migliori giornalisti ed esperti di videogiochi italiani e stranieri - Andrea Minini Saldini, Paolo Paglianti, Gary Penn - per offrirvi la più bella e stimolante rivista sul divertimento interattivo mai uscita in Italia.

Se prendete seriamente la vostra passione per i videogiochi, fatevi un favore: non perdetevi il primo numero di **ZETA**. A febbraio in edicola.

*Roberto All...*



# L'APPOSTA

*Questo 1995 che, silenzioso, sinuoso e voluttuoso, ci si inerpica addosso ha in serbo più di una sorpresa per il florido lettorato di Gheimpacco. Tanto per iniziare, alla faccia di Lucia Alberti, Barbanera e Van Wood, comunico ufficialmente a nome della redazione che stiamo finalmente entrando nella grande era del crossover, del melting pot, dell'inciucio autorizzato. L'era in cui le campagne di Montefiascone e la Silicon Valley saranno distanti solo sulla carta, ovvero la spasmodicamente attesa, rivoluzionaria (e introdotta sibillantemente un mese fa), rutilante età della Cyber Caciotta. Questo significa un Gheimpoker a 128 bit da grattugiare sulla trippa coi fagioli o, al minimo, da accompagnare con un sincero quartino dei Castelli, ottimo per sorvolare sulle pessime boutade sintattico/grammatical/punk dello staff ancora sotto l'ampio effetto degli strani intrugli etilici scovati nelle cantine private dell'Albini. E Hic, cari miei, Manebimus Optime.*

**Apecar**

L'APPOSTA  
di GAME POWER  
via Aosta, 2  
20155 Milano Pianeta Terra

## CONFUCIO TOPLESS

Chiamato Apecar, chi ti scrive è un ragazzo qualunque di 25 anni, appassionato di videogames (pure di musica e di fumetti). Sfogliando diversi numeri di GP, noto come la maggior parte di lettere che ti arrivano siano riempite di domande del tipo "quanto date a questo", "quando esce quello", "quale macchina è meglio", ecc. ecc. Su quest'ultima cosa vorrei dire la mia. È vero che nel giro di pochissimi anni la tecnologia ha fatto dei progressi, ad esempio il salto di macchine da 16 a 32 bit in pochi anni. Ma, dico io, tutto ciò ci garantisce un maggiore divertimento? Non che sia contro queste cose, anzi, mi fa piacere... io sono cresciuto col VCS Atari (la mia prima console), il mio primo computer fu il Times Sinclair 1000 (l'equivalente americano dello ZX81, vedi Genesis/MD), il TS7200 (ovvero lo Spectrum a 72K), poi passai al Colecovision e lì mi sono fermato. Voglio dire, io mi divertivo un mondo a giocare a Combat sul VCS, e la grafica era altro che

banale (mi ricordo ancora la reclame dell'Intellelevision... "Grafica così reale da sembrare vero" ...mah!). Recentemente ho comprato un MD, quindi sono entrato da poco nella "16 bit revolution". E non mi rimetto ancora da quella rivoluzione quando ne vedo arrivare un'altra, quella a 32... io non cerco meraviglie, solo divertimento, e se le nuove macchine propongono quello, che ben vengano...

**Sonny**

Alberto Rossetti è quel tipo di persona che vive le più grandi passioni e non te lo dice, ma lo capisci da come muove il mouse (lui usa il trackpad, NdR) o dal rumore che fanno le chiavi quando gli sbattono sulla coscia. Alberto Rossetti è uno di quegli strani individui che se fa freddo non si lamenta perché sa che più di tanto non può farci e

non fa pesare i suoi eventuali casini personali sul lavoro e le vite degli altri. Alberto Rossetti ha il cuore a Katmandu e una famigliola da mantenere a Milano. Alberto Rossetti, sopra ogni altra cosa, è quello che mette le firme sugli assegni a me intestati, e non finirò mai di elogiarlo per questo, ma è anche l'uomo che, tra un banale panino con birra e caffè, è stato capace di focalizzare il germe della patologia che ti ha colpito di striscio. I Giapponesi, dice il Rossetti, hanno rovinato i videogiochi. Ne hanno fatti di belli, ma ne hanno fatto una merce assolutamente pari a tante altre. Di artistico i

## ODE ALLA VITA

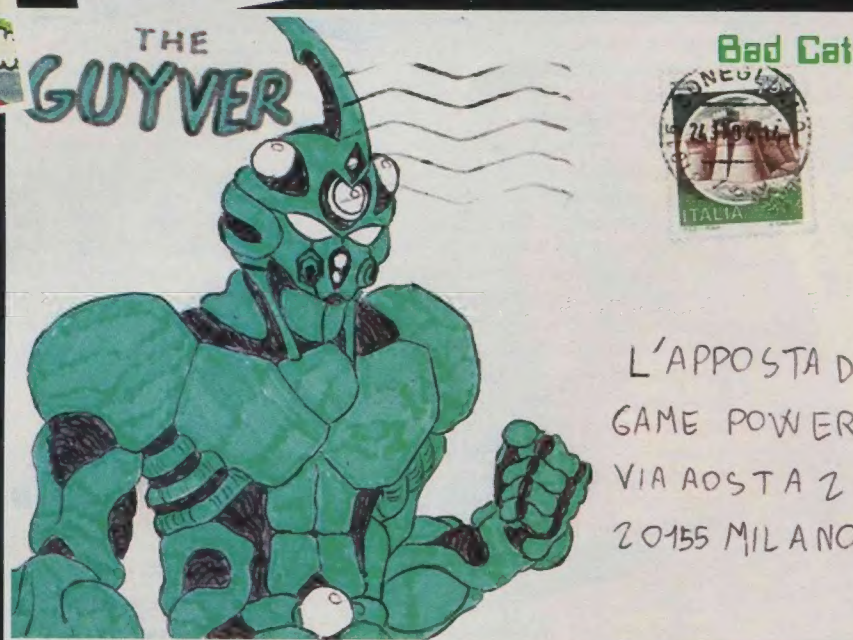
Questa Apposta è dedicata alla vita, che muore mentre rinasce e nasce mentre rimuore. Filantropi e aspiranti serial killer, amanti dell'esistenza e della morte intesa positivamente come prologo di un qualcosa di nuovo, belli e brutti, vispi e morti di sonno, voglio rendervi partecipi di una grande conquista: ce l'avete fatta ancora una volta, siete VIVI, siete sopravvissuti ad un altro plumbeo anno, oramai risucchiato dal gorgo marmoreo del tempo ma ancora aggrappato ai nostri polpacci. Orsù, rejoice, scuotetelo via con sforbiata e tallonata sul mento, dimenticatevi di ciò che foste, perché se con l'anno nuovo comincia una vita nuova, allora è chiaro che due vite uguali potrebbero essere troppe. Rompete la placenta del 95 con questa Apposta, dedicata tutta per intero alla bellezza insita nell'essere vivi, alla rinascita di noi tutti: e avremo tempo, avremo pioggia, avremo pianto, avremo roccia per costruire. Esultate! Gaudete del tripudio! Abbracciate la bomba della vita ed esplodete con lei! Andate, vagate, girate, conoscete, dirigetevi ovunque meno che qui, che finquando la birra dura non vi apriamo la porta, mica siamo scemi.

**Apecar**





Massimo Contino



L'APPOSTA DI  
GAME POWER  
VIA AOSTA 2  
20155 MILANO



## MANICATO ovvero RASPONE AL CRANIO

Cara redazione di Game Power, io sono uno SFittato, appassionato, megapatito dei picchiaduro one-on-one puro stile *Street Fighter II*, però mi manca tanto *Bubble Bobble*, non tanto il gioco specifico quanto l'intera categoria dei platform affini. In effetti i due generi, i picchiaduro alla *SFII* e i platform alla *Bubble Bobble* sono molto affini anche tra di loro: in entrambi si lotta su arene fisse e lo scopo è quello di distruggere l'avversario. Si può tranquillamente dire che *BB* è per i platform quello che *SFII* è per i picchiaduro, considerando soprattutto il numero di cloni che uscivano, dell'uno e dell'altro gioco, fino a pochi anni fa. Perché di recente il fenomeno *BB* sembra essersi fermato mentre quello *SFII* ha moltiplicato le sue dimensioni. Io spero sempre che *BB* faccia un grande ritorno in piazza, ma non c'è nulla che me lo faccia presupporre, secondo voi le mie speranze sono ormai fallaci?

Bad Cat

Io vorrei essere un uomo migliore. In molti sensi, vorrei fare tante cose che non so/riesco/capisco bene come fare. E soprattutto, su ogni altra cosa, io non voglio morire giovane. Ora, uno sforzo cerebrale intenso come quello che ha spinto l'ormai indispensabile Bad Cat di Conegliano a mescolare queste gocce di saggezza sulla cartaccia dell'Apposta,

imbrattando la rivista di gocce indelebili d'appiccicosi, disorientanti et inarrivabili dogmi eterni, mi porterebbe sicuro a subire scompensi di equilibrio

capaci di condurmi alla fine del binario, e il segreto della vita eterna per ora è associabile solo al concetto di imbecillità, imperitura e sempiterna, che Bad Micione conosce ed evita per affilare ancora di più gli artigli di sagacia e ironia. Perché tentare davvero un paragone tra *Bubble Bobble* e *Street Fighter II*, pur con tutte le attenuanti e le distanze possibili, è pura indomabile, annichilente ironia, e avrebbe senso come traslitterare *Gheim Pava* in braille, potrebbero leggerlo anche i ciechi che poi non sarebbero in grado di godersi i giochi. Ancora una volta abbiamo dimostrazione che Conegliano ha tutti i requisiti per diventare capitale.

Giapponesi hanno solo le pettinature, le maschere e Kitaro, e riescono a smerciare bene anche quelli.

Queste persone hanno comunque un merito, ovvero quello di non vendere il fenomeno, quanto invece la ciccina vera e propria. Vale a dire, tra i nuovi giochi che accompagneranno le nuove macchine, ci sarà sicuramente la zella a 32 bit che tutti vorrebbero non ci fosse, ma ci saranno sicuramente quei due/tre capolavori che apriranno una nuova epoca con la forza di cento braccia. Il divertimento di cui parli assumerà connotati nuovi, più effimeri probabilmente. Rivedere 143 volte la scena dell'agguato nel *Full Motion* di un qualsiasi film interattivo non equivarrà tanto facilmente al rigiocare per la 143esima volta *Super Mario Kart* con qualcuno vicino. Se i vecchi concetti di gioco, quelli che fanno realmente un videogioco e non una maledetta "esperienza interattiva", verranno ampliati ed elevati a potenza, allora la tua idea di divertimento potrà trovare riscontro ed evolversi piacevolmente coi tempi. Se i anche i giapponesi, autori paradossalmente di quella rovina di cui cianciava Rossetti, si metteranno a vendere giochi piatti quanto il CD ROM su cui sono incisi, ma pieni di belle immagini, allora il futuro non arriverà mai, e sarà davvero come essere costretti a guardare solo le figure, pur essendo in grado di apprezzare e leggere i fumetti. Il divertimento non ha bittaggio, come la bontà del vino non si misura dai gradi, come i voti che uno rimedia a scuola non rappresentano la persona, come gli stipendi di certi redattori addetti alla posta, è vero, non sono mai adeguati alla bellezza intrinseca di certe cesellature di risposte. Chiedete a Rossetti per ulteriori ragguagli, chiedete.

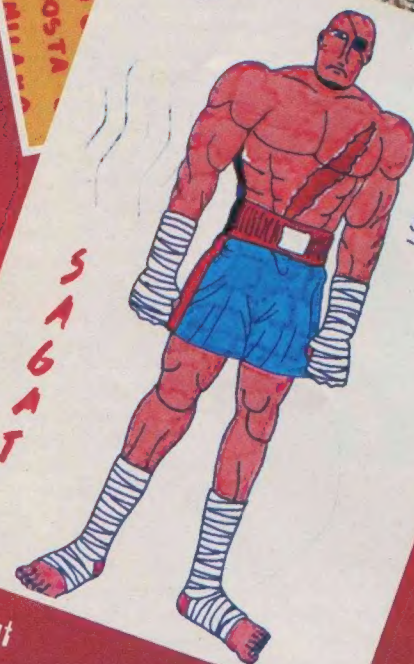


# L'APPOSTA



Bad Cat

L'APPOSTA  
VIA AOSTA  
20155 MILANO



L'APPOSTA DI GAM  
VIA AOSTA  
20155 MILANO

SAGAT

Bad Cat

## BUONGIORNO BEN ALZATI

Cara redazione di GP, mi chiamo Giampaolo e ho 13 anni. Vi ho scritto per dire la mia su un argomento molto trattato in questi ultimi tempi. Sto parlando di *Street Fighter II*, il gioco della Capcom di cui si trova una versione in 9 sale giochi su 10. Ma si può sapere cosa ci trovate di tanto bello? Ora non pensate che sia il solito bamboccio disposto a tutto pur di farsi notare, quello che scrivo lo penso veramente: possiedo un Super Nintendo e tra le mie cartucce compaiono (purtroppo) anche *SF2* e *SF2 Turbo*. Quando comprai il primo ero esaltatissimo, pensai di avere tra le mani un capolavoro, ma mi resi conto subito che avevo sbagliato. Quando acquistai il secondo mi feci ingannare per la seconda volta (essendo convinto di netti miglioramenti nel gioco grazie ai nuovi personaggi), e come il più classico degli ebei commisi due volte lo stesso errore. Poi ho aperto gli occhi (e chiuso il portafogli, NdR) e ho capito che la saga di *SFII* è una serie di giochi tutti principalmente uguali, il primo con otto personaggi e il secondo con 12, il terzo con 16, il quarto quanti personaggi avrà? Non ha importanza, sarà sempre la stessa salsa, radicali innovazioni non ne vedremo. La colpa, purtroppo, non si può attribuire alla Capcom che, contando di vendere titoli a valanghe, sforna uno *Street Fighter* ogni sei mesi... la colpa è nostra, che continuiamo a comprare tutte le versioni che ci propongono. Voi potreste anche pensare che non c'è niente di meglio in giro, e io vi ribatto che secondo me *Mortal Kombat II* supera di gran lunga *Street Fighter II*. Questo titolo non mi piace solo per le mosse finali, quanto per il gioco in sé, notevolmente migliorato rispetto al primo episodio, che non mi era piaciuto molto. Penso che sia meglio chiudere qui, ho già scritto troppo... Shalom Aleichem, GP

Giampaolo "The Crow" Eramo

## LA GEMMA TRA IL FANGO

Caro Apecar,  
Perché ti ostini a pubblicare lettere in cui ti massacrano, come quella dell'anonimo di tempo fa e quella di Jazz sul numero scorso? Non credo che tu e la rubrica abbiate ulteriore bisogno di essere messi in discussione, e sono sicuro che le lettere carine che ricevi sono parecchie di più di quelle in cui vieni criticato. La posizione di un lettore come me, uno qualunque, in questo caso è che tu sia masochista. Questa qui, ad esempio, è una lettera indefinibile, me ne accorgo or ora: è una critica o un elogio? E se la vedrò pubblicata, cosa dovrò pensare? Ma chi me l'ha fatto fare, di scrivere...  
Pino Vincioiti, Firenze

Francamente mi piacciono le lettere pesanti perché mi rimettono in riga. O forse, questa è l'ennesima scusa per gratificarmi pubblicando una reazione a qualcosa che ho fatto io. In realtà è una forma neanche troppo contorta di narcisismo, ecco, io non mi faccio i clisteri di congiuntivi e i pediluvii di maturità, non mi va, mi pesano i tasti, saprei scrivere meglio ma a volte sbaglio i pronomi e la sintassi perché così quello che voglio dire arriva prima e sa meno di tesi. Chiaro che questo, uhm, "atteggiamento" (?) possa essere sfasato rispetto a chi si trova in quella fase in cui cerca di spiccare, di uscire fuori dal gruppo pur facendone parte, che è poi l'adolescenza (ovvero, la situazione della maggior parte dei lettori). Mi gratifica il fatto che arrivino critiche potenti e tantissime lettere che non mi è facile pubblicare, i complimenti al treruo-te non interessano a nessuno, ma colgo l'occasione per ringraziare tutti. Mi gratifica perché piacere a tutti quanti è una cosa di cui avrei paura, mi sentirei un po' imbecille, mi sentirei un qualcosa, un qualcuno. E sai, uno smette di essere qualcuno davvero quando sente di esserlo.  
Alla prossima.

# HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL/FAX 059 242 727

### 3DO

SHOCKWAVE OPERATION J.  
STAR BLAD  
NEED FOR SPEED  
NOVA STORM  
CLAY FIGHTER 2  
CRIME PATROL  
RISE OF THE ROBOT  
NEURODANCER  
IN OFFERTA QUASI GRATIS  
SUPER STREET FIGHTER TURBO II  
FIFA SOCCER  
WHOSHOT JOHNNY ROCK  
WAY OF THE WARRIOR

### MEGA DRIVE

MEGA 32 PAL O SCART L. 348.000  
VIRTUA RACING DXL  
STARS WARS  
DOOM  
NHL HOCKEY 95  
NBA LIVE 95  
NFL MADDEN 95  
FIFA INTERN. 95  
BOOGERMAN  
WOLVERINE  
ZERO KAMIKAZE  
SAHMURAI SHOWDOWN  
RETURN OF SUPERMAN  
AERO ACROBAT 2  
HOME IMPROVEMENT

### SUPER NES

BIKER MICE FROM MARE  
BRUTAL  
FIRE TEAM ROGUE  
GRAN PRIX PART II  
METAL MORPH  
UNIRACERS  
FULL THROTTLE RACING  
NHL HOCKEY 95  
NBA LIVE 95  
NFL MADDEN 95  
LORD OF RING  
BLACK THORN  
STREET RACE VAL D'ISERE CHAMP  
DONCKEY KONG COUNTRY

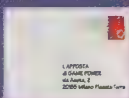


A close-up photograph of a denim pocket, likely from a pair of jeans. The denim is a medium blue color with visible stitching. A black rectangular label is affixed to the pocket, featuring the text "L.T. AVANT GARDE" in a gold-colored serif font.

L.T. AVANT GARDE

CONCENS  
SIONA  
RIADI  
PUB  
BLICITÀ





Chi vi scrive è un ragazzo di 15 anni, che vi segue ormai dall'attempato numero 6. Oggi non ho davvero nulla da fare, la scuola è occupata e io trascorro questi giorni giocando col mio vetusto Mega Drive (per la cronaca gioco con *Mortal Kombat II*). Oh, quasi dimenticavo, siete la redazione più simpatica, più Sprupuzzzzziunataaa... che ci sia e la vita senza di voi sarebbe una vera noia. Le vostre recensioni sono sempre ben curate, e con i videogiochi credo, anzi ne sono certo, che ci giochiate a fondo prima di farci una recensione. Avete proprio quel qualcosa in più che manca alle altre riviste: siete davvero grandi!! Vi ho scritto, oltre che per farvi i meritati elogi, anche per aprire un dibattito al quale vi siete sempre rifiutati di partecipare, forse per motivi di opinioni troppo varie o per alcuni troppo scontate. Naturalmente mi riferisco alla "Tratta dei Picchiaduro" (permettetemi questa licenza poetica). Premetto che posseggo l'osannato *Street Fighter II*, *Mortal Kombat II* e *Super SFII*. A mio parere siete stati troppo buoni con quest'ultimo gioco, infatti ho speso la bellezza di 120 carte per avere solo, e dico solo, una versione un po' modificata rispetto a quella che possedevo. Arriviamo al dunque... se analizziamo questi due picchiaduro (*SSFII* e *MKII*), notiamo subito che presentano nette differenze dal punto di vista grafico, e qui si tratta solo di gusti. Poi si passa al sonoro e qui è innegabile che quello di *SSFII* sia migliore (anche se nella versione Mega Drive è davvero una ciofeca). Infine si arriva al punto critico, naturalmente la giocabilità, quella che ha causato tanto scompiglio. Infatti, se *SSFII* ha dalla sua una maggiore strategia e tattica, *MKII* ha un'azione di gioco più varia grazie alla maggiore quantità di mosse a disposizione per personaggio. È inutile dire se sia meglio questo o quello, perché dipende da quello che uno cerca in un gioco, anche se a mio parere è meglio rompere il salvadanaio per un gioco completamente nuovo piuttosto che per soli 4 personaggi nuovi. Infatti per chi possiede già *SFII* è inutile comprare *SSFII*, nonostante ciò non voglio dire che sia un brutto gioco ma solo che la Capcom da troppo tempo si è abituata a mettere in commercio versioni riviste di quelle uscite pochi mesi prima. Credo che i fan di questo gioco avrebbero atteso volentieri altri due o tre mesi per giocare sulla propria console a *Super Street Fighter II*. Ora, questo non c'entra nulla su quale gioco è il più bello? Io sinceramente li ho tutti e due, però preferisco *MKII* pur schifando il primo *Mortal Kombat*. Questo solo perché lo trovo più divertente, sia ben chiaro che la realizzazione tecnica di entrambi i giochi è impeccabile (come voi avete affermato). Spero di essere stato abbastanza esauriente e di non aver tralasciato nessun punto importante (ci ho pensato io, visto quante parti ho tagliato, NdR) e invito tutti i ragazzi che come me amano i videogiochi, a non cercare sempre di far vedere che il loro gioco è migliore di quello del vicino, solo perché hanno paura del contrario, ripeto, è solo questione di gusti e basta!

Dario "Liu Kang" Mangani

Sarebbe una scappatoia molto comoda per sopprimere sul nascere una diatriba che potrebbe occupare molto spazio sui numeri a venire, oltretutto l'arena è già bella insanguinata e il succo di pomodoro ambirei a tenermelo per la panzanella. La via di fuga in questione è la solita scusa della complementarità di *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. Ma poi, realmente, vale la pena di giustificare una questione che non esiste? Semplicemente, oggi come oggi, questi due giochi sono sotto gli occhi di tutti, e scegliere tra i due è quantomai facile, basta giocare in sala e poi buttarsi tra le braccia delle ottime conversioni. Con *Street Fighter* si lavora molto più sulle tecniche di combattimento, *Mortal Kombat* è divertente in due anche se i giocatori non sono troppo esperti. E viceversa, mi pare chiaro. È un po' la stessa storia di *Goal* e *Sensible*, di *Sonic* e *Mario*, di *Word 6.0* e *WordPerfect*, di *Mbf* e me, alla fine dipende sempre dall'utente, dal lettore, dal giocatore. I problemi veri sono altri, ma cercate di non inguaiarvi ulteriormente abboccando a quelli che senza dubbio sono giochini furbetti della Capcom, rimanere a panza vuota e con quattro personaggi in più onestamente non è un miracolo di genio. Solo una cosa non capisco: perché ci scrivete generalmente quando non avete niente da fare? Pretendo almeno che non lo facciate quando non avete niente di meglio da fare, sennò ci demoralizziamo e perdiamo l'ispirazione. Anche il caffè comincia a venirci una schifezza, vorrete mica farci abboccare sulle tastiere, sciagurati. Naturalmente questo non succederà mai, altrimenti invece di frasi dal senso compiuto vi ritrovereste a leggere agglomerati di lettere assolutamente incomprensibili. *dfes6fh897\*È.ÀÈÜ:~pjE+*.

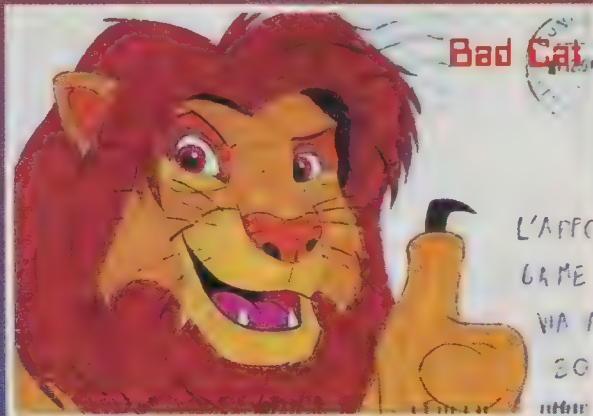
## LA LETTERA CHE QUALCUNO FORSE SOTTO SOTTO ASPETTAVA ovvero NASCERÀ UN AMORE?

Risposta alla prima lettera pubblicata su GP n.34:

Punto primo: la scala di voti che avevo adottato per giudicare le varie parti di *Game Power* andavano da 3 a 9, e non da 0 a 10 come forse tu avevi intuito (tieni conto che per il mio prof di mate 6 è già un voto stupendo) (mai visto un 6 in matematica in vita mia, ma vedo che in logica elementare stai peggio di me: il sistema da 3 a 9 lo usi solo tu, NdR). Punto secondo: mi scuso con tutti i lettori per aver lasciato anonima la mia lettera, semplicemente mi sono scordato di firmarla. Punto terzo: i *Game Over* sono uno spazio totalmente dedicato alle beotate e se tu, mia cara Nonsocometichiami, ne avessi letto uno di due o tre anni fa ti renderesti conto che ho ragione. Punto quarto: anche se ho esagerato, tu non hai letto alcun vecchio numero di *Game Power*, e paragonare Apecar con il caro vecchio MBF è come paragonare Elio e le Storie Tese con Bon Jovi. Punto quinto, ti faccio notare che io mi sono scordato di firmare la lettera, ma che tu, ragazzina di 15 anni, insolente prepotente e dolente, non hai firmato di proposito e perciò in questo caso l'incivile sei tu e non io. Punto e a capo. Punto sesto: Bimba, stai calma, sennò vengo a casa tua e ti spacco il Game Boy (un vero uomo, NdR). Ultimo punto: in cosa è laureato Paddy?

Simone

Il buon pizzaiolo è laureato in una banale disciplina universitaria, ma la cosa non è considerata titolo preferenziale dal Direttore. Il rispetto per il lettore (e non solo) invece sì, è la prima regola, quindi spendi pure i soldi dei libri in cartucce e guarda un intrepido redattore rischiare il posto contravvenendo a siffatto basilare norma, inguacchiando il suo quasi irreprensibile curriculum. Anzitutto, Emmaerre aveva firmato la lettera, eccome. Ma mi aveva gentilmente chiesto di omettere il suo vero nome sostituendolo con lo pseudonimo, e così ho avuto il piacere di fare. A parte questo, o prodigo Simone, dimmi esattamente, cosa ti cruccia? Quali problemi e angustie stritolano la tua mente e obaubilano il tuo senso d'orientamento logico, ammantando di nero la fulgida tua intelligenza verso i tre/quarti della lettera, facendoti inequivocabilmente apparire come un imbecille? Peccato perché fino al punto cinque avevi buone speranze per occupare la pole position dell'Apposta di questo mese; accidenti, il Grande Anonimo che si rifà vivo con un plico aggressivo e ruspante, fico, lo metto in apertura. E invece guarda un po', uno arriva al punto sesto e gli casca la zavorra con sonoro scampanello carnevalesco. Magari ti vorrai sfogare: fingendo vuoi accoppiare me mi sta anche bene, ma le console delle lettrici non si toccano. E poi scusa, il paragone Elio/Bongiovanni Bellabiondona mi sguscia un tantino dalle zampe. Credo che le proposte (sempre particolarmente geniali) di Elio e compagnia siano proprio su un altro pianeta rispetto al rockettino da assorbente bucato prodotto da Bongiovine e Sambora (concordo perfettamente, N. d. Scarlet). Ora, non capisco da quello che hai scritto quale sia per te il termine di paragone (se c'è), o se vuoi indicare due cose completamente diverse l'una dall'altra come possiamo essere MBF ed io. Sinceramente mi pareva di leggere del disprezzo nei confronti di Elio e le Storie Tese (che probabilmente non hai mai sentito suonare nelle vesti - poco demenziali - del Modern Jazz Quintet: siamo lontanucci dal "baby baby don't break my cuore d'ammore" del biondono). Comunque, la strada che hai da percorrere per giungere a uno stile epistolare decente è ancora lunghetta, e non ti chiedo di diventare S. Pietro ai Corinzi. Dei casi nientemeno rispetto alla prima missiva ci sono, ad esempio su questa c'era la firma, il mittente, tutto quello che serve. Ma lasciami dire che un ritorno al vecchio stile può giovare, infatti quello che dispiace è che stavolta non ti sia dimenticato la lettera.





## BUGS!

Ho da raccontarvi un terribile avvenimento che ha rivoluzionato il corso della mia vita. Quattro anni fa ho comprato un Mega Drive e dopo pochi minuti di gioco ho sentito uno strano formicolio percuotermi il volto. In seguito andai a guardarmi allo specchio e vidi 16 enormi brufoli da un bit l'uno. Quindi andai in farmacia e acquistai un tubetto di Clearsil Ultra 64 e, dopo 5 giorni, la situazione della mia pelle era inalterata. Quindi decisi di disfarmi del Mega Drive, regalandolo a un mio amico. In questo modo riuscii a disfarmi dei 16 brufoli, riacquisendo un'invidiabile carnagione candida e levigata. Negli ultimi quattro anni non acquistai più alcuna console, per paura che l'avvenimento si ripetesse, ma un mese fa non resistetti più e mi comprai un Jaguar, anche sapendo di poter rischiare 64 brufoli in faccia, visto il bittaggio della console, ma così non fu. Sì, i brufoli comparvero, però non furono 64 ma nuovamente 16 (geniale, NdR). In questo modo capii che il Jaguar non era un 64 bit, e siccome i suoi primi giochi non mi piacquero, decisi di scambiarlo con un 3DO, che stranamente non mi provocò l'affluenza dell'acne, ma mi fece cadere tutti e 32 i denti. Ora vorrei porvi delle domande che mi assillano da molto tempo:

- 1: che cosa mi sta succedendo?
  - 2: mi conviene investire i miei soldi in un Saturn o in una dentiera?
  - 3: una mia amica vuole sapere se alla Silicon Graphics possono fare qualcosa per accentuare le sue curve.
  - 4: perché il Clearsil Ultra 64 non funziona veramente in 5 giorni?
  - 5: potreste illustrarmi il modo per ricoprire i miei brufoli con del texture mapping color pelle?
- Un'ultima cosa: Red Fury mi fa schifo.

Excalibur, Torino

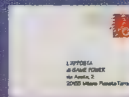
Eugenio, potresti far girare il mondo al contrario e non lo fai, potresti farlo girare nell'altro senso e risolvere tanti problemi che affliggono l'umanità, in primis la mancanza paurosa in questo mese di lettere decenti con cui riempire l'Apposta. Ascoltami, Eugenio (Excalibur non mi piace). Voglio essere franco, con te. Davvero, libero da orpelli moralistici e remore psicologiche, voglio parlarti sinceramente. Vedi, Eugenio, questo mondo va a pile. Gira, gira, gira e rigira, grazie all'ottimo sostegno energetico di cui dispone. Purtroppo, il mondo va a pile per molti, ma non per tutti: alcuni devono scendere, e spingere.

Ecco Eugenio, tu sei uno di questi prescelti, e hai dalla tua la non trascurabile possibilità di spingere il mondo nell'altro senso. Il che potrebbe significare che lettere come la tua una volta pervenutemi ritornino magicamente al mittente, ma anche che per te risalire la corrente come un salmone, fregando il destino sul suo campo e spiazzandolo di brutto, è possibile. Inverti la situazione, diventa amico dei tuoi brufoli. Indulgi, diventa tu stesso uno dei tuoi brufoli, rivaluta la tua importanza, pensa che senza di te loro non sarebbero nulla. E ricorda che il Clearsil col DSP funziona in tempi accettabili, che Dio mi perdoni, che Dio mi perdoni. Queste battute non sono da me, vuoi vedere che ti sei deciso a spingere?

## RESET CON TROMBETTA

Grande anno per l'Acquario, questo qui. Che poi sarebbe "quello lì", oggi è ancora il 29 Dicembre e io pigio tastini bianchi illuminati dalla Luna (non c'è corrente e io scrivo, magia del Notebook a batteria che il Signore ci dà e il sudore ci paga: intrigante, nevvvero? Scrivere su un Notebook per pagarsi il Notebook, poi dite che non fanno bene a insultarmi), per questo numero che uscirà con buona probabilità nel giorno del mio compleanno, giorno in cui dovrei essermene già andato appresso al mio cuore a 66 MHz. Nel mero senso di "seguire" la vecchia pompa e non di tirare le proverbiali cuoia, ho detto che questo sarà un grande anno per l'Acquario. E la mia vecchia pompa mi suggerisce velatamente di darmi una regolata se, appunto, non voglio lasciare queste mortali spoglie anzitempo. Grande anno per l'Acquario questo qui se inizia così. Random il cinghiale questo mese non si è proprio visto e bisogna dire, cari ignari, che si campa parecchio meglio, in più le cantine dell'Albini sono un buon sistema per fregarsene dei videogiochi e rispondere alle lettere in modo più ispirato. Ma quello che sfiacca davvero è il tour della band: gli Arivo Ecchime sono live on stage da ormai un mese ininterrotto per tutto l'alto e il basso Lazio, l'unico posto dove le seppur sagaci liriche possono essere captate e comprese. Ne converrete, il ruolo di frontman/lead guitar & vocals/luce dell'esistenza di molti e tosapecore a tempo perso può rivelarsi anche stressante, ma scarico i nervetti su Paolo "Stylz" Verri, che sostituisce il Ciccione caporedattore per questo mese, ed è responsabile dei tempi di consegna del materiale: il ragazzuolo riesce a ingollare tutte le bieche palle che gli tiro fuori per giustificare il tremendo ritardo con cui giungerà l'Apposta. La verità è che non mi va di fare una beneamata mazza e a lui dico che ho problemi col computer, trasmettendo kili di caratteri casuali tirati fuori dai file eseguibili di sistema, conditi da allegre boiate sul malfunzionamento delle mie porte seriali. E lui abbocca placido e si becca i pistiolotti, cheppacchia e cheggoduria, finché non torna il cinghiale si campa da dio, il problema ora sono i letti sfatti, le pentole e i piatti lerci e i bacarozi per terra. Giorgino, torna a casa, voglio poter inventare scuse migliori. O, in alternativa, qualcuno mi sposi. Le proposte al solito indirizzo, che in occasione del 95 rimane (anvedi) il solito. Ciao.

Apecar



## L'APPPOSTA

### PECORO D'AUTORE

Immaginate l'atmosfera: il fuoco acceso, la carne di Rosario che cuoce lentamente, i piedi che finalmente si allietano dell'ammorbidirsi dei calli al calore... vabbè lassamo perde, che l'introduzione poetica n'è venuta 'n gran che, Semo sempre nò, le fratele de campagna. Stavorta tra la semina e r'accorto amo trovato 'r tempo d'ammazzà Rosario, tant'è vvero che mo' se lo stamo a degustà tutte contente, Nun che Rosario fusse tanto male, ma era 'n maiale, che per' tradizione a più de dū anni je s'entosta la carne. Er pezzo de cacio stavorta nun ve lo mannamo (i lettori più attenti rimembreranno un precedente plico dei due fratelli, abbinato a una gustosa fetta di cacio di produzione propria, NdR), tantomeno de Rosario, che ormai nun ce sò rimaste manco più l'occhie. Tante salute ad Apecar, che ce pare sempre più ruspante e saremo liete si ce venisse a trovà, stanno però attento a li parenti, che se lo sgamano lo spennano e lo sgranocchiano peggio che a Rosario. Stavorta c'è venuta in mente 'na sola domanda, che - se sà - a stomaco pieno se penza male:

1) È vero che er PS-X Sony sarà na bella macchina, ché ir mi fratello dice che è 'na PreSa - Xfondelli? Tante bace all'aglio e al rosmarino da Massimo & Marco e, PS, ve scriviamo a macchina perché la penna ce sgusciava dalle mano pér grasso de Rosario.

Le fratele de campagna

O miei 24 lettori, è angusto il quesito che vi servo: cosa cercate nell'Apposta? Cosa cercate veramente tra queste righe? Forse un livello di percezione alterata, o la nullificazione delle vostre sforacchiate coscienze, oppure ancora il minimalismo danzabile di una non-retorica che genera nuova retorica? Male, gente, male. Qualsiasi cosa cerchiate qui dentro, troverete solo lettere e risposte, (a propox, la Playstation è a mio modesto parere l'unica macchina per cui vendere il casale) queste ultime come se non bastasse fornite da un uomo nervosetto, stressato, ancora in stato di lieve ebbrezza e con un very big mal de panza. La vita andrebbe glorificata e omaggiata godendone dei beni, degli amici e relative sorelle, altro che tastiere e lucette, che qui dentro pare che è sempre Natale. Anche perché "quando il piffero va in declino, cambia sistema e attaccate al vino", sapete benissimo che ambirei parecchio a una puntatina dai pizzi vostri, dove il tubero fiorisce florido e le mercantesse dal cuore fremente la trippa la danno via per niente. Purtroppo qui si misinterpreta la saggezza rustica, Vuota la coppa piena, riempi la coppa vuota, non la lasciare mai piena e non tenerla mai vuota. Che da queste parti significa che uno chiude il numero oggi, e domani già lavora su quello che uscirà fra sei anni. Ma con l'era della Cyber Caciotta le cose cambieranno e per adesso fratelli carissimi, fate pascere le capre e fornicare le scrofe che prima o poi arriviamo tutti quanti.

Visto che a carnevale ogni scherzo vale, e visto che carnevale cade a febbraio, questo mese abbiamo deciso di pubblicare tutti i disegni dell'uomo più divertente del mondo: l'uomo di Conegliano. Se volete che questo scempio non si ripeta più, cercate di sommergere la redazione di lettere e di disegni. Niente disegni volgari, grazie.



TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA. TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA.

# NEWEL

computers e videogames

6 linee per ordinare  
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



L. 39.000



L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



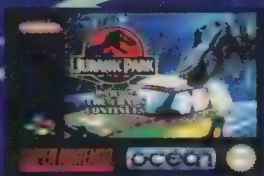
L. 69.000



L. 79.000



L. 79.000



OFFERTA



L. 99.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 129.000



L. 139.000



L. 139.000



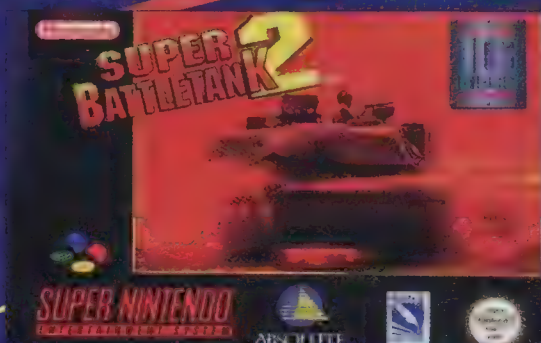
OFFERTA



OFFERTA



L. 39.000



L. 69.000



L. 69.000



OFFERTA



OFFERTA



L. 129.000

## NOVITÀ SUPERNINTENDO

	OFFERTA
PITFALL	L. 119.000
DEATH & RETURN OF SUPERMAN	L. 129.000
BIKER MICE FROM MARS	L. 119.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	L. 119.000
NHL HOCKEY '95	L. 119.000
JELLY BOY	L. 119.000
MANCHESTER UNITED	L. 119.000
THEME PARK	L. 119.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 139.000
WOLVERINE	L. 139.000
HIGHTY MAX	L. 69.000
THE PAGE MASTER	NOVITÀ
DRAGON BALL Z 3	L. 139.000

## "JOYPAD PROFESSIONAL"

OFFERTA L. 29.000

INTERFACCIA "PROGRAMMING"  
PER JOYPAD L. 29.000

INTERFACCIA 5 JOYPAD  
PER SNES L. 59.000

NOVITÀ - NOVITÀ - NOVITÀ - NOVITÀ

3DO SYSTEM + GIOCO L.890.000

SEGA SATURN 32 BIT OFFERTA

SONY PLAYSTATION DISPONIBILE



# BOITTA E RISPOSTA blues

Questo mese il Blues si tinge di subliminale... per avere le risposte alle vostre domande dovrete leggere la rubrica al contrario, ogni cosa scritta significa il suo opposto, ogni verità è menzogna, insomma, tutto come al solito. Accontentatevi del tono medioevaleggiante del linguaggio.

Uscirà mai per MD *The Death and the Return of Superman*? Quanti personaggi avrà *Street Fighter II* per Game Gear?

Power Ranger Rosso

Odo doglianza e rantolio dagli sbucciatasti della Capcom, consci che ingorgare il Gamegear di dodici loschi messeri è invero impresa più ardua che tradire lo focol con lo vento. Ma confiderei nella pietade dello Magno Nostro Signore e con baldanza sccaocerei oltremare lo scoramento, tutti e dodici dovrebbero presenziare nella versione ultima. In proposito all'altra conversione per cui tu angui, solo messer tempo saprà favellare. Oppure Paddy, se te la senti di accontentarti.

È vero che la Nintendo ha ripreso in considerazione il CD ROM per SNES? Quando uscirà il famoso Commodore VIC 20? Quanto costerà?

Massimo Contino

Nulla è sicuro e niente è definito, ma all'orizzonte uno spiraglio si intravede. Quello che posso dirti è che la Nintendo fida in considerazione un CD ROM per VIC 20, ma lo farà a singola velocità perché sennò l'utente medio non ci sta dietro a pompare con la manovella.

È vero che l'FX Converter è il miglior convertitore universale per SNES? Hai mai notato che nelle matrici di terzo e quarto ordine se si inseriscono gli elementi di una tabellina qualsiasi il loro determinante sarà sempre zero?

Giorgio "Archimede" Beggiora, Padova

L'unica (A)matrice che riconosco è la patria dei nobili bucatini, speciali senza necessità di arcani sortilegi elettronici e chip DSP. Soprattutto, pascibili dal giapponese come dal peruviano, in entrambi gli emisferi e in tutti e 5 i continenti senza bisogno di ausilio alcuno, né tantomeno di adattatori. Se tu ambi non a riempirti il ventre ma a godere delle immagini interattive in chiave comopolita, l'FX converter è cosa buona e giusta.

Desidererei sapere su quali numeri avete provato i seguenti giochi per Super Nintendo: *Populous*, *Desert Fighter*, *F1 Pole Position*, *Starwing*. Vorrei anche sapere se anche per gli anni passati avete fatto una raccolta di Help, e se sì come ordinarle e il loro prezzo (nada, niet nothing, la prima raccolta Help è del 94, Ndr).

Dario

E adesso che faccio, ti dico i numeri romani? Tra le altre cose la mia collezione di Game Power non è così completa, qui dentro passa gente che preleva qualche copia perché dicono che per l'intestino siano una mano santa, e mi riesce difficile infierire sui metabolismi già tormentati. Quindi ti faccio rispondere da Stylz che non aspetta altro di sfoggiare la sua kultura (tze, cosa da poco: I, XXVI, XXV però è Game Boy, XVI Serve altro? NdStylz).

Egregia Redazione di Game Power, Uscirà mai una versione dell'Ultra 64 ufficiale italiana? Condividete la scelta della Nintendo di mettere in commer-

cio l'Ultra 64 non integrata a un CD ROM e di fornire quest'ultimo come upgrade?

Renato "SSFIT" Perini, Pescara

Non è propriamente una questione di minuti, ma una versione ufficiale dell'Ultra 64 dovrebbe fare la sua comparsa entro l'inizio del '97. Per quanto mi riguarda, la scelta del formato cartuccia inizialmente obbligatorio è sennò sibile solo se uno lavora per la Nintendo, e la scusa del voler mantenere il prezzo basso non regge più di tanto. Il CD ROM è ormai installato in tre PC su cinque, e un lettore di media qualità (come quello del Mega CD ad esempio) non verrebbe a costare poi molto all'acquirente finale.

Quante volte osannate il vostro caporeda al giorno?

Simon the Sorcerer

Le variabili non mutano, le costanti sì. Trasliterando, il caporeda viene venerato da vestali meravigliose molto ma molto meglio di Red Fury ogni decade di minuto, e la sua forte mano timone del giornale e ineffabile indicatrice dell'uscio adito al non ritorno, riceve gli onori di ancelle limpide candide e pure adcirca ogni rintocco di pendola. Giammai gli diremo che piacere e dolore sono tutt'uno e che le pulzelle altri non sono che scarti del corpo redazionale omnio, ma essendo lui al comando al pian di sopra ne rimarrà all'oscuro di suo, gaudendo e tacendo e ignorando e soprattutto evitando di scassare le balle alla gente che fatica, mica lui.

Perché la Capcom non ha mai pensato di fare un picchiaduro con i mitici Cavalieri dello Zodiaco?

Antonio Panebianco

Non lo so e francamente sono contento di rimanere ignorante visto la simpatia che nutro verso i manga e gli anime in generale (eccetto quelli sexy, specialmente con gli alieni). Ma ti chiedo lo, perché non ha pensato di farne uno con Sgarbi (scusate il termine) e i mitici minatori del Sulcis che pure senza palle di fuoco picchiano bello duro? Alle nostre querie, ahimè, non v'è risposta.

Vi volevo chiedere una cosa... ma è vero che Scarlet ha perso i capelli giocando a SSF2Turbo? E un'altra cosa... ma è vero che Trust è Andreotti sotto falso nome? E un'ultima cosa... è vero che Vordak si è innamorato di un sanguinaccio... E un'ultimissima cosa, poi non vi disturbo più... ma com'è che fate a vedere le immagini del gioco per Mega Drive sul Mecintosh? E l'ultimissima cosa, davvero, giuro... È vero che Stylz porta il 57 sbarrato di scarpe e che mangia soltanto focacce col tonno? E un'altra cosa...

Basta così, Gearloose! Ti abbiamo riconosciuto. Ciripao!







Pag.21



MANIE GIAPPONESI

**SAPEVATE CHE...**

Stanno per arrivare ben 4 giochi ispirati a Gundam? Tutti i particolari all'interno!

MANIE GIAPPONESI 2:

**LA VENDETTA**

Presto potrete giocare a Pachinko a casa vostra! Ma cos'è il Pachinko?

Pag.23



DAL BOOM AL CRACK?

# LA RECESSIONE E I VIDEOGIOCHI

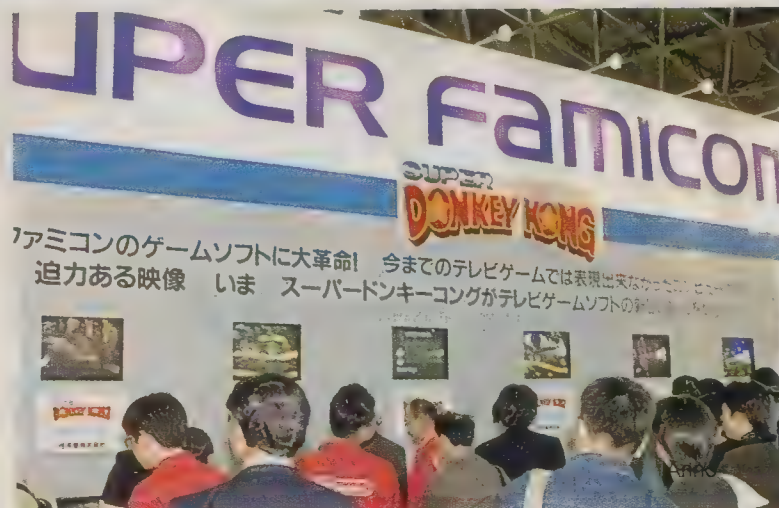
**Niente paura, il nostro passatempo preferito non è in crisi, ma i segnali provenienti da più parti hanno allertato molte software house qui nel Vecchio Continente. Cosa sta succedendo di preciso nel mondo dei videogiochi?**

Se vi dovesse capitare di scambiare quattro chiacchiere con i direttori commerciali di qualche software house (yankee, nipponica o europea, non fa differenza: l'importante è che facciate riferimento al mercato europeo), non chiedetegli com'è andata l'ultima parte del 1994, quella coincidente con il periodo natalizio. La risposta, in 9 casi su 10, sarebbe "peggio del previsto: abbiamo sudato sette camicie per raggiungere livelli di vendita accettabili". Ci sono state delle eccezioni - Acclaim, Codemasters, in parte Nintendo e Virgin - ma in generale, l'anno passato ha segnato uno stop all'espansione di un mercato che fino a poco prima si era mostrato talmente attraente da calamitare l'attenzione di società quali Time Warner, Sony, AT&T e altri giganti dell'industria cinematografica e dell'elettronica di consumo che nulla avevano da spartire con i videogiochi. Non solo: in Inghilterra, il Paese europeo più all'avanguardia in tutti i settori del divertimento elettronico, oltre ad un deciso calo delle vendite del software e dell'hardware, si è aggiunto un calo delle vendite delle riviste di settore (dovuto in massima parte al sovraffollamento dello stesso). Quali sono le cause di questo arresto? I motivi principali sono tre: la saturazione del mercato, l'elevato costo delle cartucce e la mancanza di originalità dei titoli pubblicati. La prima causa è la meno preoccupante tra tutte: dopo tre anni nei quali le console a 16 bit hanno calamitato l'interesse dei videogiocatori, il MegaDrive e lo SNES sono entrati nella

fase di maturità, ossia in quel periodo del loro ciclo di vita nel quale la crescita si arresta perché la quasi totalità degli appassionati ha già acquistato il sistema e molti giochi. L'attesa per le nuove macchine, abbinata alla speranza di trovare PS e Saturn ad un prezzo decente, ha dirottato i soldi degli acquirenti verso i materassi, in attesa di essere impiegati per l'acquisto di macchine superiori. Secondo motivo: oggi una cartuccia per un 16 bit costa tanti soldi: è difficile trovare una novità a meno di 110.000-140.000 lire e questa cifra non può essere facilmente spesa da tutti. L'atteso calo dei prezzi dovuto all'introduzione del supporto CD non ha sortito gli effetti sperati perché i giochi su compact disk non offrivano poi tanto di più rispetto alle controparti su cartuccia, rallentando sia le vendite dei lettori CD che del software su dischetto d'argento. Non credo siano tanti i videogiocatori che abbiano acquistato un MegaCD dopo aver giocato *Tomcat Alley* e *Night Trap* o il 3DO dopo aver visto *Stellar 7* o *Way of the Warrior*.

Questa considerazione ci porta ad analizzare il terzo fattore di arresto, ossia la

mancanza di originalità: il mercato pullula di picchiaduro e di platform-game tutti estremamente simili tra loro (a volte persino nell'aspetto estetico!) perché il genere tira, ma questo non vuol dire che l'appassionato debba comprarli tutti! Così, nella marea di cloni di sé stessi, naufragano anche titoli belli e originali come *Blackthorne*, *Super Punch-Out* e *MegaBomberman*. Di questa situazione si sono rese conto le software house migliori e sono corse ai ripari con una serie di rifacimenti di classici o con titoli che si rivolgono in gran parte ai vecchi giocatori perché hanno come protagonisti vecchie glorie ripescate all'ospizio (*Donkey Kong*, *Pac Man*). L'operazione spesso riesce, ma forse non ci sono davvero più idee nuove da sfruttare. Siete preoccupati? Non siate: comprate solo i titoli davvero meritevoli e vedrete che, anche a costo di uno sfortimento, i videogiochi sopravviveranno a qualunque crisi. Si tratta di cominciare un processo di selezione naturale - ricordate Darwin? - e nei panni della Natura, stavolta, ci siamo noi.



## ★SOMMARIO

NOTIZIE DAL MONDO	Pag.16
NOVITA' GIOCHI	18
USCITE	23
MOTORI	24
DORSOCOPO	24
SPORT	25
AFFARI	25
NEXT GENERATION	27
NEWS ANIME	28
INVIATI SPECIALI	29





# NEWS

## PRIMAL RAGE SU SNES

Questa sì che è una bella notizia: il dinosaurico picchiaduro che ha spopolato in versione coin-op, grazie ad un'azzeccatissima operazione di marketing che ha sposato la jurassicomania con la violenza di *MK*, arriverà sui nostri SNES verso fine luglio. La grafica, punto di forza di questo gioco, sposa l'animazione stop-motion e la grafica digitalizzata e ha poco da invidiare a quella mitica di *Donkey Kong Country*.



Primal Rage, i dinosauri tornano sempre più cattivi.

## Notizie

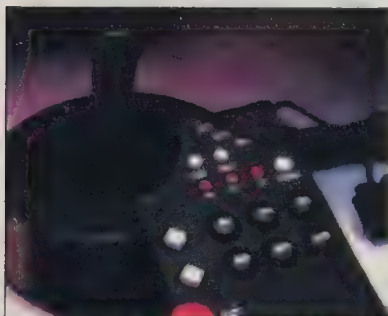
M O N D O

### UN CONTROLLER DAVVERO INNOVATIVO

## MVP JOYSTICK

Un joystick decisamente particolare per MD e SNES

Per la modica cifra di 50 dollari, circa 85.000 lire, negli USA potreste acquistare un nuovo modello di joystick, l'MVP Joystick. Questo comando è davvero speciale: oltre ad essere compatibile sia con il MegaDrive che con lo SNES, permette di muovere il personaggio anche in profondità (per i giochi che prevedono o prevederanno questa possibilità), di ruotare sul posto (ad esempio quando cercate di eludere l'intervento di un difensore in *NHL Hockey* dell'Electronic Arts) e di settare a proprio piacimento la cadenza di tiro del fuoco rapido. Queste



MVP Joystick. Il controller definitivo?

caratteristiche, insieme ad altre che vi proporremo quando avremo sotto mano il simpatico accessorio, rendono l'MVP Joystick davvero unico nel suo genere.

### UN NUOVO PICCHIADURO PER SNES

## UN CONCORRENTE PER VIRTUA FIGHTER?

Forse no, data la limitata potenza dello SNES, ma comunque non si può mai dire...

La Argonaut Software, salita alla ribalta delle cronache (quando mi scappa una frase del genere mi sento tanto Aldo Biscardi) per il bellissimo *StarFox*, sta lavorando da circa sei mesi a *FX Fighter*, un gioco dove ci si picchia; realizzato con grafica poligonale, forse addirittura rivestita con texture mapping. Proprio come accade in *Virtua Fighter*, è possibile sconfiggere l'avversario succhiandogli tutta l'energia dalla barra oppure proiettandolo fuori dal ring dove si svolge il combattimento. Tra gli avversari, una decina circa, troverete donnegatto, demoni e pseudo-lottatori di sumo. Nei prossimi mesi vi offriremo una copertura estesa di questo titolo che già si presenta come estremamente succulento.

### IL MIO REGNO PER UNA MAZZA!

## BASEBALL DAL VIVO CON BATTER UP

Che cosa sarà mai la nuova periferica della Sports Sciences per SNES e MD?

Se avete mai provato un gioco di baseball su una console (o su computer) vi sarà capitato di pensare quanto meglio sarebbe il gioco se al posto del piccolo joypad aveste tra le mani una vera mazza da battitore. Basta pensare: per meno di 110.000 lire, la Sports Sciences vi offre la possibilità di impugnare una mazza lunga ben 70 cm. rivestita in soffice spugna azzurrina, perfettamente compatibile con un gran numero di giochi per SNES e MD, in primis i favolosi *Ken Griffey Jr.* e *World Series Baseball*. E così, invece che premere la croce direzionale o i tasti del joypad, dovrete simulare il movimento di un battitore, agitando il bastone per colpire la palla. Un accessorio insostituibile se amate il baseball!



Attenti a non distruggere lampade e suppellettili varie con il Batter Up.

## DISTRIBUZIONE IN ITALIA

Buone notizie per i possessori di CD-I: da gennaio il software dedicato alla macchina multimediale della Philips verrà distribuito in Italia dalla Leader. La Leader ha una grande esperienza nel campo della distribuzione e sarà sicuramente in grado di svolgere un ottimo lavoro. Probabilmente il CD-I fino ad ora è stato un po' sottovalutato, speriamo che adesso le cose possano cambiare. Ancora incerto, invece, il futuro della distribuzione dei prodotti Sega in Italia. I responsabili Sega non confermano le voci riguardanti una probabile rottura degli accordi che legano la Sega alla Giochi Preziosi, ma non si sforzano neanche di affermare il contrario. Staremo a vedere.

### CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

## A PROPOSITO DELLA PLAYSTATION

Problemi in vista per chi ha già acquistato il 32-bit della Sony



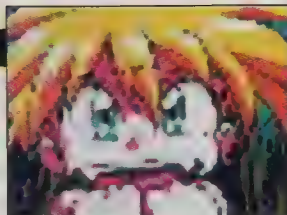
Playstation. A settembre avremo in Italia la versione ufficiale?

Al recente CES di Las Vegas i responsabili della Sony hanno dichiarato che le varie versioni della PlayStation saranno incompatibili. Ovvero i giochi e i vari accessori della versione giapponese funzioneranno solo e soltanto con le macchine giapponesi. Questo vuol dire che se avete già comprato una PlayStation vi ritroverete in ogni gioco quei fastidiosi e incomprensibili ideogrammi. Ma non preoccupatevi, visto i precedenti è altamente probabile che prima o poi inventino qualcosa per aggirare anche questo ostacolo.



## UNO SPARATUTTO PER IL SATURN

Sega ha da pochi mesi cominciato la programmazione di *Keio Flying Squadron 2* per Saturn, uno sparatutto con grafica di gusto "manga" molto demenziale, in pratica la risposta a *Parodius*. La versione Saturn includerà numerosissimi livelli di parallasse, tonnellate di sonoro digitalizzato e sprite giganteschi. E tutta la giocabilità e la pazzia di questo mondo...



Un'immagine di Keio Flying Squadron in versione MCD.

# NEWS

## TITOLI GB COME SE PIOVESSE

### SETTE GIOCHI NUOVI PER GAME BOY

Almeno, sono sette quelli che vi presento in questo articolo...



La T\*HQ è davvero molto attiva in questo periodo: oltre a lavorare a numerosi titoli per SNES, sta completando ben cinque giochi per GameBoy, tutte conversioni, meno Akira, di giochi di successo dell'Electronic Arts. *PGA European Tour* è una splendida simulazione di golf: la versione per MegaDrive, come detto dell'EA, era un vero capolavoro e non vedo perché non debbano fare un ottimo lavoro anche sul piccolo GB. Anche *Shaq-Fu* è oggetto di conversione e dovrebbe uscire verso marzo. La conversione è molto fedele alla versione SNES, e questo è bene, ma i personaggi restano pochini, e questo è meno bene. *Michael Jordan: Chaos in the Windy City* (data di uscita: febbraio-marzo) vi metterà nei panni dell'ex-stella dei Chicago Bulls in un platform ricco d'azione e di palloni da basket,

mentre *Urban Strike* è la risposta agli snob MegaDriver che pensano che il favoloso shooter dell'EA (ancora loro!) sia una loro esclusiva. Infine l'ultimo titolo della T\*HQ è l'attesissimo *Akira*, il gioco ispirato alle avventure dell'omonimo personaggio a New Tokyo: platform, guida, sparatutto sono i generi che trovate miscelati in questa splendida cartuccia. *NHL Hockey* rappresenta il debutto della splendida saga ghiacciata dell'EA su GB: verso aprile potremo pattinare, tirare, passare e picchiarci con i pattini ai piedi nel campionato professionistico nord-americano. Chiudiamo con una conferma: il *Re Leone* ruggirà presto, diciamo verso fine febbraio o al massimo inizio marzo dovreste essere in grado di giocare una fedelissima conversione del titolo disneyano che ha già mietuto successi su MD e SNES.



## LA PESCA NEI VIDEOGIOCHI

### AZIONE? VELOCITÀ? EMOZIONI? MADDECHEAÒ?

Lo sport più noioso del mondo - per me - sta spopolando su console

In questo periodo negli USA e in Giappone stanno vedendo la luce numerosi giochi dedicati alla pesca di lago e di fiume. Essi sono poco equilibrati psichicamente, del resto condiscono la pasta con il ketchup (gli yankee) e guidano dalla parte sbagliata (i giapponesi) quindi non fanno testo. Ora non so se voi siate tra coloro che impazzivano per le avventure di Sampei e quindi sbaviate per lombrichi, lenze del 19 e piombini da fondo, ma se, come me, pensate che la pesca sia un'attività noiosa e crudele al pari della caccia, forse vorrete zompare a piè pari oltre

## ACCORDO ATARI-VIRTUALITY

### IL GIAGUARO VIRTUALE

Entro ottobre sarà pronto il sistema di VR per la console dell'Atari

La notizia è ufficiale: Atari e Virtuality hanno raggiunto un accordo per realizzare una serie di periferiche (casco con visore e comandi speciali) da connettere al Jaguar per immergere i possessori del micio nel favoloso mondo della Realtà Virtuale. Jon Waldern, presidente della Virtuality, una delle società leader nel campo delle applicazioni ludiche della VR, ha affermato che "il Jaguar è la macchina ideale per sperimentare la Realtà Virtuale in casa propria: è l'unico sistema a 64 bit attualmente sul mercato e la sua potenza è talmente grande da permetterci di convertire fedelissimamente i nostri successi da sala-giochi". Sam Tramiel, presidente dell'Atari, ha confermato che il prezzo del sistema, la cui qualità sarà estremamente simile a quella del modello 2000 da sala, sarà inferiore a 200 dollari, meno di 325.000 lire.



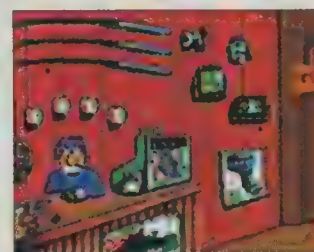
Virtual Jaguar

questo articolo. Io, purtroppo, ho deciso di scriverlo e quindi beccatevi la presentazione di tre titoli dedicate ad amo e lenza.

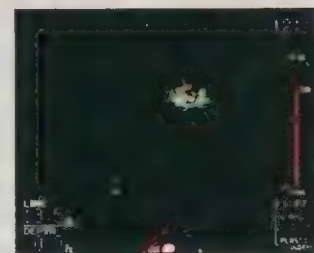
*Bass Tournament Of Champions* vi farà pescare per il solo divertimento (?) di farlo o per guadagnare tanti soldini in uno dei tornei delle tre categorie presenti. Più pesci pescate, più soldi guadagnate e migliore sarà l'equipaggiamento che potrete acquistare. Il gioco, della ASC, sta spopolando in America dove i commenti lo descrivono come "pieno d'azione e di strategia". Che devo dirvi? La sola idea di passare delle ore davanti allo schermo in attesa di qualche pollo che abbocchi mi stimola quanto farebbe una damigiana di camomilla...

La Hot-B ha invece prodotto un poderoso 16 mbit intitolato *Bassin's Black Bass* (ah, dimenticavo: Bass significa branzino, o giù di lì - e così abbiamo fregato anche quei poveri pisquani che dicono che da Game Power non imparate alcunché) e, come nell'altro gioco presentato, vi iscriverete a delle competizioni (ce ne sono 4), partendo da quella inferiore e proseguendo per le maggiori se vi piacerete tra i primi tre. Acquistate la migliore attrezzatura disponibile e usatela contro boss dotati di laser e fucili al plasma. Scusate, per un errore della regia è andato in onda un brano di *Contra Hard Corps*. Insomma, muovetevi su di una barchetta fino a che non trovate dei pesci (ce ne sono di otto specie) e poi tirateli su. Facile, no?

Infine *Bass Masters Classic* della T\*HQ aggiunge alle opzioni descritte nei due precedenti titoli una prospettiva in 3D che vi permette di vedere i pesciolini nuotare sotto di voi, di seguirli con la canna e di beccarli quando meno se lo aspettano. In più potrete anche scegliere il vostro rappresentante su schermo tra una rosa di, beh non so quanti siano di preciso, ma non sono pochi i pescatori/trici nei panni dei quali potrete calarvi. Sceglietene uno della vostra misura.



Bass Masters Classic



Bassin's Black Bass



Bass Tournament Of Champions



# NEWS

## VE L'AVEVAMO DETTO...

...Che la Hasbro, nota industria americana produttrice di giocattoli, aveva in fase di sviluppo un sistema di Realtà Virtuale a basso costo, ricordate? Ebbene, sembra che la Hasbro abbia raggiunto un accordo con una società nipponica per costruire su licenza e distribuire l'innovativo sistema in Giappone. Attenzione: questo sistema VR NON sarebbe il Virtual Boy.

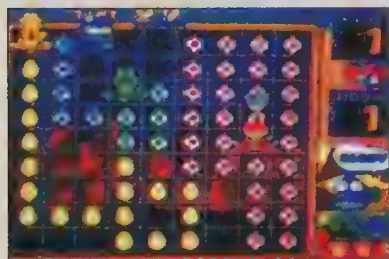


Il Virtual Boy della Nintendo.

## HARAPEKO BAKKA

SNES • MAGIC

Questa cartuccia dal titolo pressoché impronunciabile contiene un puzzle-game le cui modalità di gioco sono a dir poco oscure: manovrando Bakka, un coloratissimo dinosauro, dovrete riempire una scacchiera di uova mentre altri simpatici rettili cercano di fare lo stesso. Detto così sembra tutto molto oscuro, e anche molto stupido, ma si sa che spesso la descrizione di un



Le uova dei dinosauri come i mattoncini di Tetris e i fagioli di Puyo Puyo?

puzzle-game risulta oscura, e anche molto stupida, fino a quando non si prova a giocare. Quindi, prima di ballare sulla tomba di HB aspettate di leggere almeno una recensione. Otto mbt di gioco - è possibilità di divertirsi anche in quattro, il tutto a partire da fine gennaio. Ehi, ma è ora!

## PUZZLE DAMA

SNES • KONAMI

Il mese scorso vi ho mostrato le prime immagini di un puzzle-game della Konami per PS che userà i personaggi di Twin Bee. Lo stesso gioco, che tra l'altro è una conversione di un hit da sala, apparirà anche su SNES con un paio di modifiche qua e là. La prima, e più insignificante, è che al posto di astronavi, dovrete allineare orsacchiotti dello stesso colore: qualora riusciate a eliminare due o più gruppi da tre orsacchiotti in un colpo solo getterete nel campo dell'avversario dei pezzi particolarmente complessi da eliminare (dovrete infatti eliminare i pezzi "regolari" posti al di sotto di quelli speciali per sbarazzarvene). Altra differenza è che gli avversari che si affrontano sono i protagonisti di Tsuyoshi, una popolare serie animata nipponica. 'Nuff said, so let's talk something different!



La tipa a sinistra sembra Lilli Gruber con i capelli blu. Il gioco dovrete già trovarlo nei negozi

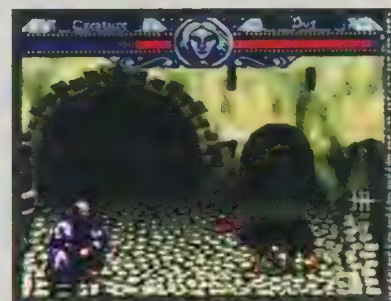
## Novità

GIOCHI

## MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN

MCD • SONY

Nonostante alla Sony non siano stati in grado di darci informazioni sulla data di uscita di questo titolo (previsto, sembra anche per MD e SNES), non posso fare a meno di mostrarvi un paio di immagini del gioco, e la ragione è estremamente



Un'immagine in esterni...



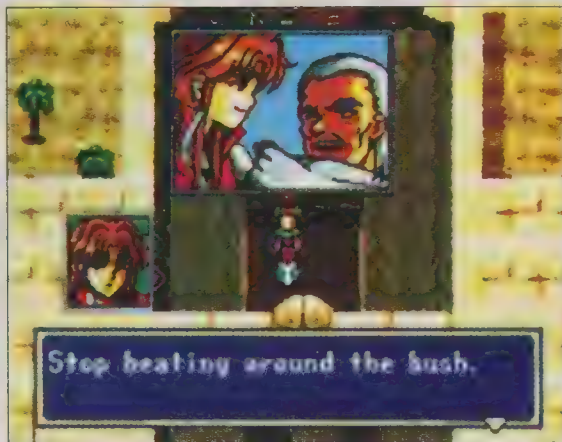
...e una in interni.

semplice: il gioco promette troppo bene! Si tratta di un mix tra un picchiaduro a scorrimento e un'avventura dinamica. La grafica è molto bella e sembra che anche la giocabilità sia su ottimi livelli. Insomma, alla Psygnosis (che sta curando la realizzazione del gioco) hanno deciso di dimenticare del tutto il lavoro fatto con Dracula. Speriamo che lo abbiano dimenticato sul serio...

## PHANTASY STAR IV - THE END OF THE MILLENNIUM

MD • SEGA

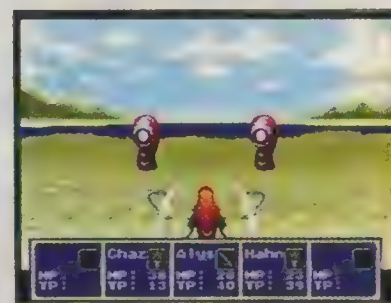
È ufficiale: dopo un bel po' di mesi di tentennamenti, Sega of America ha deciso di pubblicare la versione "tradotta" di PSIV. La notizia, accolta col



Phantasy Star IV sarà il GdR dell'anno su MD, potete scommetterci!

dovuto clamore dagli appassionati di GdR d'oltreoceano; non mancherà di accendere notevoli entusiasmi anche da queste parti, dato il crescente interesse che questo genere incontra in questo periodo. Hanno ragione di gioire i cari giocatori: il gioco è immenso, ben 24 mbt e più di 50 ore di gioco, gli enigmi sono numerosissimi e perfettamente strutturati e la grafica che accompagna il giocatore sia negli spostamenti che nei combattimenti è superlativa. Peccato che i

combattimenti siano a turni e non in tempo reale, ma cosa volete farci, a me piace Zelda... Il gioco uscirà negli USA a metà febbraio.



Ecco un'immagine delle battaglie che dovrete affrontare. Cominciate a preparavi spiritualmente.



# VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994



**Game Power e Zeta** sono state scelte dagli organizzatori dell'ECTS di Londra quali rappresentanti della stampa specializzata italiana per la votazione del Miglior Gioco del 1994. Come lettori di Game Power e Zeta avrete quindi l'onore, insieme a quelli di altre prestigiose riviste specializzate inglesi, francesi, tedesche e spagnole, di decidere quale gioco, per computer e/o console, merita il prestigioso titolo di Gioco dell'Anno 1994.

Vi proponiamo le 5 nomination tra cui potrete scegliere il titolo che secondo voi merita la palma d'oro. Vi ricordiamo che il titolo di Gioco dell'Anno spetta a quel gioco che per motivi tecnici e/o di originalità ha fatto fare un passo avanti al divertimento elettronico.

**VOTATE NUMEROSI!** SOLO COSÌ FARETE VINCERE IL VOSTRO GIOCO PREFERITO!

Istruzioni per l'uso: barrate una casella, tagliate, o fotocopiate, la pagina, piegatela in tre seguendo le linee tratteggiate, scrivete il vostro nome, cognome e indirizzo, incollate il francobollo e imbucate.

## VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994

COMPUTER

- ☐ **Little Big Adventure**
- ☐ **Master of Magic**
- ☐ **Magic Carpet**
- ☐ **System Shock**
- ☐ **Tie Fighter**

CONSOLE

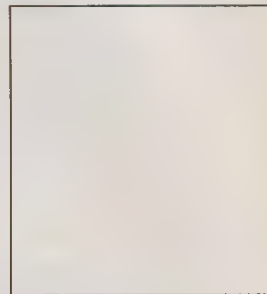
- ☐ **Earth Worm Jim**
- ☐ **NBA Jam**
- ☐ **Mortal Kombat 2**
- ☐ **Secret of Mana**
- ☐ **Donkey Kong Country**



# VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994



Incolla qui il francobollo



Mittente

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

**STUDIO VIT**  
**via Aosta, 2**  
**20155 Milano**



# VOTA IL GIOCO DELL'ANNO 1994



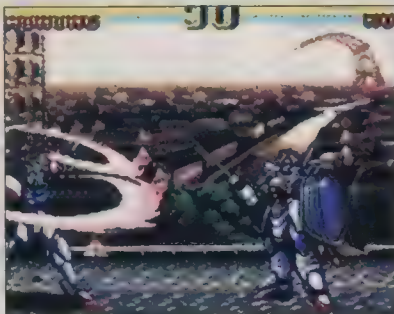
## IL BUON GUSTO TRIONFA

Una delle voci che circolavano con più insistenza negli USA fino a poche settimane fa, quella che dava per certo l'inizio della programmazione di un gioco dedicato a O.J. Simpson, l'ex-campione di football caduto in disgrazia, è stata smentita: sembra proprio che nessun gioco sfrutterà la vicenda di Mr. Simpson. Ragazzi: a tutto c'è un limite!

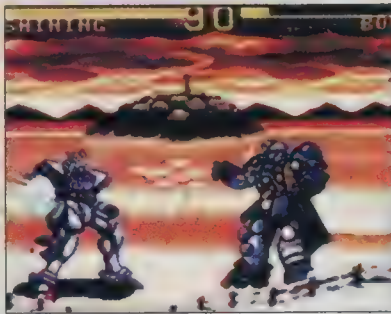
# NEWS

## G GUNDAM SNES • BANDAI

Verso l'inizio del mese di febbraio dovrebbe uscire in Giappone un picchiaduro a incontri ispirato alle serie animate di Gundam. Mi par di sentire le vostre urla di gaudio, esplosione di gioia per un titolo "serio" dedicato a Gundam dopo l'inhumervole sequenza di giochi in stile Super Deformed. Il gioco, poi, non è nemmeno il classico aborto ingiocabile e squallidino rimpinguato da una grafica più o meno convincente ma comunque ispirata al manga o all'anime ma un vero beat'em up one-on-one con ben dieci Mech pronti ad affrontarsi all'ultimo liquido lubrificante. Da notare che i robot subiscono danneggiamenti durante gli scontri e portano i segni dei colpi ricevuti anche nei match successivi, "indossando" armature ammaccate e prive di alcuni pezzi. Meraviglioso! Per finire, sappiate che sono presenti sia uno Story Mode nel quale il giocatore può scegliere il proprio eroe tra cinque Mech disponibili, o la sfida a incontri singoli con ben dieci robot da selezionare.



Chi ha piegato la Torre Eiffel? Guardate che poi Dupont si incavola...



Gundam: ho già l'acquilina in bocca.

## SIDE POCKET SPECIAL EDITION

MCD • DATA EAST

Amo la Data East: le sue versioni di *Super* e *Mega Turrican* mi hanno fatto divertire per mesi e anche il suo *Side Pocket*, simulazione di biliardo, è uno dei migliori titoli del suo genere. Capirete allora come l'annuncio della versione MCD di *Side Pocket* mi renda felice: il gioco, tuttavia, non ha tratto eccezionali giovamenti dal fatto di essere stato piazzato su un capiente CD. Sono solo state aggiunte numerosissime sequenze in FMV che presentano gli avversari che oseranno incrociare la stecca con voi e le località in cui avvengono le sfide. Attendetelo per fine febbraio.



Side Pocket per Mega CD avrà delle belle sequenze in FMV.

## THE GREAT BATTLE IV

SNES • BANPRESTO

Mio Dio no! Non un altro gioco con Gundam... E invece sì: *TGB IV* è il terzo gioco che vi presento questo mese che vede come protagonista, anzi, tra i protagonisti, il più famoso tra i robot d'assalto nipponici. Insieme al V2

Gundam troviamo Rider Zō, Ultraman Powered e Roa, il droidino star di numerosi titoli della Banpresto. L'azione proposta è un sano e salutare gioco di combattimento a scorrimento orizzontale a mani nude - jeez... ad armature nude - e con armi varie per sconfiggere alieni grandi e piccoli. Alla fine di ciascun livello la scena cambia per mostrare due enormi mecha impegnati in un match che si svolge in stile picchiaduro uno contro uno. Il gioco dovrebbe essere già disponibile nei negozi.



Una scena dei combattimenti normali...

## MOBILE WARRIOR GUNDAM

SNES • BANDAI

E visto che sono generoso, voglio presentarvi anche il secondo gioco della Bandai ispirato a Gundam & C. Questa volta si tratta di una sorta di war-game in cui dovrete conquistare e difendere lontane colonie da decine di altri robottoni incavolazzatissimi. Lo schema d'azione prevede i classici turni durante i quali ciascun giocatore compie le proprie mosse che possono essere di movimento, di attacco e di difesa, il tutto a suo piacimento dato che l'unica limitazione è costituita dalla quantità di energia a sua disposizione. Il gioco, molto appetibile anche graficamente, dovrebbe uscire tra la fine di febbraio e l'inizio di marzo.



La grafica, anche se miniaturizzata, è molto attraente.



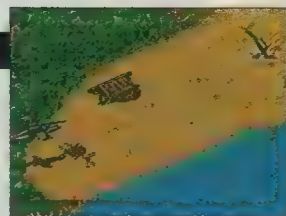
... e una da quelli in formato famiglia



# NEWS

## ATTACCO IN CITTÀ

Se possedete uno SNES e invidiate ai vostri "cugini" Mega Driver il bellissimo *Urban Strike*, ho una bellissima notizia per voi: la THQ sta per pubblicare - diciamo verso la fine del prossimo agosto - la versione dello sparatutto/strategico dell'Electronic Arts per il vostro 16 bit Nintendo. La grafica dovrebbe essere leggermente migliorata, e anche il sonoro, mentre la giocabilità resterà immutata. Go ahead THQ!

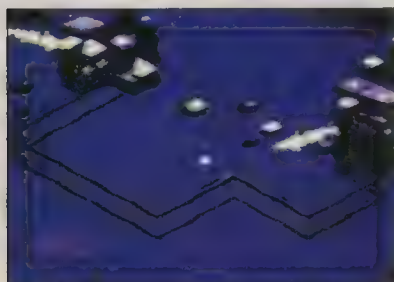


Urban Strike per Mega Drive.

## SEAQUEST DSV

SNES • T\*HQ

In America c'è un programma televisivo nel quale si narrano le mirabolanti avventure di un team di scienziati e uomini d'azione impegnati a mantenere la pace in una serie di insediamenti sottomarini costantemente minacciati da una serie di insidie così lunga da richiedere al sottoscritto il pagamento dello straordinario per elencarle tutte. Nel gioco avrete a disposizione diversi mezzi per esplorare le profondità dei mari e sconfiggere le unità avversarie che attaccano le vostre postazioni, ma c'è di più: questo gioco non è solo uno sparatutto ma una vera avventura nella quale dovrete saper selezionare il veicolo e la "ciurma" adatta per affrontare ciascuna situazione. La cartuccia, da 16 mbit, emergerà dalle



Ma chi non sa nuotare come farà a giocare con SeaQuest DSV? Con la ciambella?

profondità oceaniche verso marzo/aprile prossimi e, dato che le premesse per un ottimo gioco ci sono tutte, aspetteremo tutti con il fiato sospeso. Un bel respiro...

## DEZAEMON

SNES • ATHENA

Stufi di comprare giochi che vi durano quanto un sorbetto al limone? Beccatevi questo *Dezaemon*, uno shooter a scrolling verticale che comprende anche un vero construction kit per crearvi tutti gli sparatutto che volete! Provate solo a pensare: amate *Xenious*, avete lo SNES e *Xenious* non esiste su SNES. Che fare? O vi mettete a piangere o comprate *Dezaemon* e ve lo costruite. Fabuloso! Potete disegnare tutti gli sprite, amici e nemici, boss, fondali, definire gli schemi di attacco dei nemici, i proiettili da loro sparati, persino lo schermo dei titoli e quello dei punteggi più alti. E poi componete la musica; i colori li scegliete voi... Insomma, se il gioco non vi piacerà sarà solo colpa vostra. Logicamente, la cartuccia è provvista di una batteria per salvare le vostre creazioni e comprende anche un gioco bell'e pronto da gustare. Il prezzo di questo titolo, che uscirà verso agosto prossimo, sarà più elevato di circa il 20% ma potrebbe davvero valere la pena acquistarlo. Speriamo solo che per usarlo non saremo costretti a imparare il giapponese...



Comprare giochi? E perché non costruirli da sé?

## BREAKTHRU

GB • SPECTRUM  
HOLOBYTE

Dal creatore di *Tetris* arriva un puzzle-game del tutto innovativo: distruggete un muro di mattoncini piazzando delle bombe e lanciando missili e cercando di evitare oggetti particolarmente resistenti che vi fanno perdere tempo. Alla fine di ciascun livello potrete godervi una simpatica scenetta ambientata in una delle numerosissime locazioni che fanno da sfondo al gioco: Londra, New York, Mosca e tante altre. Naturalmente, trattandosi di abbattere muri, non potevano mancare città sedi di "muri" famosi, quali Berlino e Pechino tra gli altri. Alexey Pajitnov ha realizzato un altro hit?



La colonna sonora dovrebbe essere dei Pink Floyd o dei Queen.

## MASKED RIDER ZO

MCD • SEGA

In perfetto stile *Dragon's Lair*, ecco giungere *Masked Rider Zo*, un gioco il cui omonimo protagonista deve difendere gli abitanti di una serie di città dagli attacchi di svariati buzzurri. I comandi a disposizione vi permettono di parare i colpi dei nemici, di sferrare pugni e di calciare, ma non pensate di trovarvi di fronte al solito picchiaduro: come in *D'st*, qui c'è tutta una schiera di sequenze filmate e digitalizzate "preconfezionate" e accederete a ciascuna di esse dopo aver dato l'input con il joystick. I livelli sono abbastanza numerosi ma il gioco, nonostante la grafica super, potrà interessare poche persone che non siano appassionate

dello schema di gioco: "schiaccia il pulsante al momento giusto e vedi quello che succede". Fuori per febbraio.



Anche se un po' pixellosa e non eccessivamente colorata, la grafica di KRZ è davvero apprezzabile



Dio, che brutto che è questo qui!



## TEAM PLAYER

Sembra che sarà questo il nome del nuovo adattatore che permetterà a ben otto giocatori di affrontarsi, sul MegaDrive, in una marea di giochi sportivi appositamente realizzati. In realtà un'autorevole rivista statunitense avanza l'ipotesi che il Team Player sarebbe addirittura compatibile con i giochi già usciti, ma noi non abbiamo ancora ricevuto conferma ufficiale.

# NEWS

## DAZE BEFORE CHRISTMAS

MD/SNES • SUNSOFT

Natale, festa cristiana o rito pagano? Celebrazione della natività di Cristo o della validità delle carte di credito in tutto il mondo? Mentre lascio le risposte a queste domande a teologi e negozianti, colgo l'occasione per ricordarvi che, se anche il 25 dicembre è passato, il Panzone Barbuto resta attuale grazie a questo bel platform della Sunsoft. 'O Chiatrone è stato abbandonato dai suoi nani costruttori di giocattoli e dovrà consegnare tutti i regali da solo per ben 24 lunghi livelli.



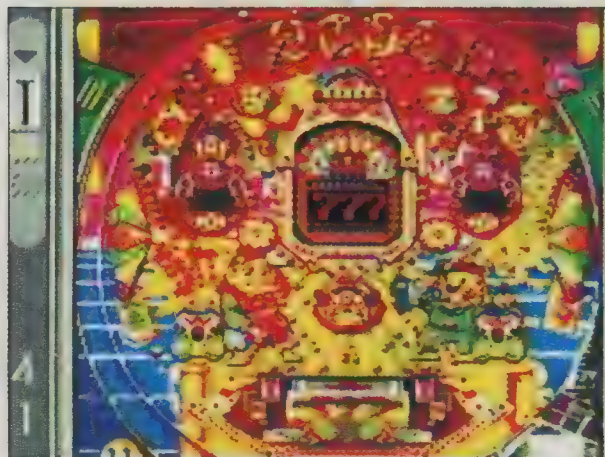
Nel gioco troverete anche delle sezioni sparatutto a scorrimento orizzontale

Dovrete aiutarlo a superare trappole e infamità varie (Ape, mi fai usare qualche volta il termine nefando o nefandezza?) per rendere felici i bambini di tutto il mondo. E saranno felici anche alla Sunsoft se voi comprenderete questo gioco. Ma no, aspettate la recensione che è meglio...

## HISSATSUPACHINKO COLLECTION

SNES • SUNSOFT

Il Giappone, che grande Paese! Hanno inventato la cucina giapponese, lo SNES, il Saturn, la PlayStation, la J-League, il walkman... Hanno inventato anche il Pachinko, vera e propria passione per milioni di sudditi dell'Imperatore. Il Pachinko altro non è che una sorta di flipper senza "palette" nel quale il giocatore lancia sul piano di gioco verticale una serie di palline che, attraverso degli stretti passaggi, raggiungono il fondo e si imbuca in vari pertugi, aggiudicandosi, se sono fortunati, dei premi di varia natura. L'intervento umano, in pratica, si limita all'introduzione delle palline e alla preghiera che gli Dei imprimano alle sferette la giusta direzione. Un bello spunto per un videogioco, vero? Beh,



Pachinko, un flipper senza palette: un po' come un'automobile senza volante...

alla Sunsoft credono di sì e hanno creato questo Hissatsu Pachinko Collection - uscita prevista per febbraio - che contiene numerosi piani di gioco attraverso le insidie dei quali dirigere le palline. Che grande Paese, il Giappone!

## Uscite

ARRIVI • PARTENZE • RITARDI

### PROSSIMAMENTE SU PLAYSTATION

Vi proponiamo l'elenco pressoché completo dei giochi in uscita nei prossimi mesi per la nuova console Sony. Attenzione: oltre a questi, altri giochi sono in arrivo e le date di uscita potrebbero sempre mutare.



#### Fine gennaio 1995:

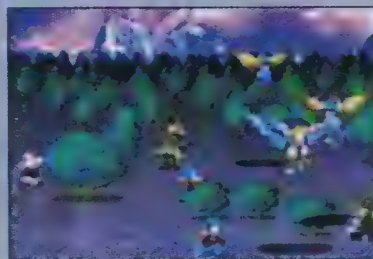
Motor Toon Grand Prix	SCE
Mahjong Station Mazin	Sunsoft
Mahjong Goku	EA Victor
Let's Take The A-Train IV	Artdink
Pachislot Hunter	Forum
Twinbee Puzzle Ball	Konami
King's Field	From Software
Twin Goddess	Polygram
Cosmic Race	Neorex
J. Powerful pro Baseball '95	Konami
Hamlet	Panther Soft.
Kouma Hunter Line	Asmik
Tama	Time Warner
Victory Zone	Sony
Falcata	Gust
Rayman	Ubi Soft
Kileak The Blood	SCE
Raiden Project	Seibu Kahiatu
Geom Cube	Tecmo
Cyber Sled	Namco
Philosoma	SCE
Starblade Alpha	Namco
Myst	Sunsoft

#### Aprile 1995

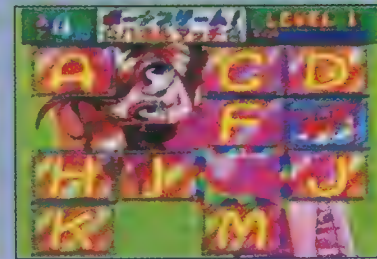
Formation Soccer	Human
Kowloon's Gate	Sony
Arc The Lad	Sony
Gorgeous Mahjong	
Warrior	Jaleco
Pie Limited	Jaleco



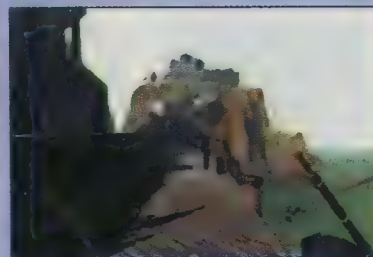
Twin Goddess. Picchiaduro.



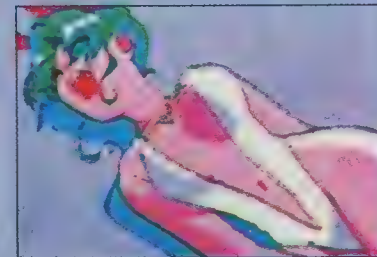
Falcata. GdR.



Pie Limited. Puzzle cum femmine.



Myst. Avventura mitica!



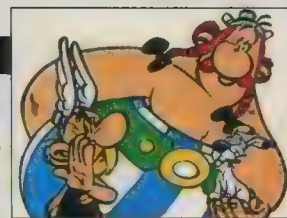
Kouma Hunter Line



# NEWS

## IL RITORNO DEL GALLO

La Infogrames sta per terminare il lavoro di programmazione di **Asterix 2**, gioco di piattaforme che ci farà tornare a giocare con il simpaticissimo gallico frutto della fantasia di Goscinny e Uderzo. Il gioco, che potrebbe essere intitolato **Obelix**, in omaggio al grasso (grasso? Chi è grasso? **NdObelix**) amico di Asterix, dovrebbe uscire per fine marzo per i vostri SNES mentre ancora nulla si sa di una versione MD.



Asterix in versione SuperNes

## ART OF FIGHTING 2

SNES • TAURUS

Lo so, lo so che ormai con tutte le immagini dei giochi per nuove console che si vedono in giro, poligoni e frattali, shading e rendering, la cara vecchia grafica in bitmap non la cura più nemmeno la Croce Rossa, ma - orsù! - fate uno sforzo e date uno sguardo alle foto di **Art Of Fighting 2** per SNES. Cucinato dalla Saurus, il gioco sembra essere una conversione molto vicina all'originale per Neo Geo, tanto nella grafica - molto positiva e comprendente fior di zoomate - che nella giocabilità. I personaggi manovrabili dovrebbero essere nove, più uno



Eiji cerca di affettare la piccola Yuri.



Chi ha chiesto del fuoco?

(o due?) boss finali non selezionabili. A meno che non esca qualche succoso cheat-mode per sceglierli... Per il resto è tutto come al solito: stendetevi i cattivi capitanati da Geese Howard a colpi di palle di fuoco e rutti. La data di uscita è oggi, cioè a inizio febbraio. Ciao, io scendo a comprare AOF2!

## MICKEY'S TOKYO DISNEYLAND ADVENTURE

SNES • TOMY

Dopo le proposte Capcom e quella Sony arriva quella Tomy, ma non è che le cose cambino poi tanto. Ottima grafica, avversari carini da eliminare e ambientazioni tenere come una forma di gorgonzola. La vera novità sta nel fatto che Topolino ha a sua disposizione dei palloncini da usare come armi, mongolfiere, trampolini e chissà in quanti altri modi. Scopo del gioco è riunire i suoi amici sparsi per le varie attrazioni della Disneyland che sorge nella capitale giapponese, sfuggendo alle insidie che l'immane Pietro Gambadilegno e la sua cricca gli tendono. Il gioco, da 16 mbit, dovrebbe uscire per fine gennaio.

## THE SMURFS

MD/MCD/GG E MS! • INFOGRAMES

Avete letto bene: il prossimo gioco della Infogrames, **The Smurfs**, uscirà anche in versione MS! Era un bel po' di tempo che non accadeva una cosa simile:... Ma veniamo alla descrizione di questo titolo: si tratta di un gioco di piattaforme con oltre 20 livelli che sono imbottiti di insidie naturali e di trappole messe in giro dall'irrimediabile (in un gioco dedicato ai Puffi) Gargamella. Saltate alla ricerca di power-up, eludete gli attacchi avversari, trovate la strada giusta e il gioco è fatto! La versione MCD si avvarrà anche di ottime ed abbondanti schermate animate introduttive. *The Smurfs* uscirà verso metà febbraio.



## Motori

## ROAD RASH III

MD • ELECTRONIC ARTS

Signore e signori buonasera. Questa sera, sugli schermi dei vostri MD trasmetteremo **Road Rash III**, terza puntata della famosissima serie dell'Electronic Arts. La trama: a bordo di motociclette velocissime, dovrete compiere un vero e proprio giro del mondo cercando di arrivare prima degli altri piloti e, se non ce la fate con l'acceleratore, provateci con cazzotti, colpi di mazza e di catena, non ci sono regole in questa corsa frenetica. Anzi, le regole ci sono ma dovrete permettere ai poliziotti di acchiapparvi per essere costretti a rispettarle. Le corse si svolgono in tutto il mondo e anche l'Italia è degnamente rappresentata, insieme a Germania, Kenya, Inghilterra, Giappone, solo per citare qualcuno dei circuiti presenti. La grafica è migliorata rispetto al passato ed è ora ancora più fluida e dettagliata e si avvale di schermate digitalizzate che ricordano, da lontano, quelle della versione per 3DO. Lo schema di gioco è esattamente lo stesso delle due precedenti versioni, ma questo non è troppo male dato che *RR1* e *2* erano altamente positivi. Da notare che il gioco, che uscirà a fine marzo, potrà essere "gustato" da due giocatori in simultanea grazie allo split-screen.



Road Rash III: qui non serve il casco ma un'intera corazzina.

## Oroscopo

SEGA

Sega sta già pensando ad un'espansione hardware per incrementare le capacità del Saturn: la nuova unità, dalle spettacolari ma ancora ignote specifiche tecniche, potrebbe essere terminata per la metà del 1996.

ACCLAIM

La versione home di *MKIII*, che conterrà molti personaggi "bestiali", uscirà, oltre che sulla PlayStation, anche sui sistemi a 16 bit. Le versioni SNES e MD dovrebbero pesare rispettivamente ben 32 e 40 megabit. Sono previste anche versioni per MD32 e MegaCD.

CAPCOM

I creatori di *SFII* porteranno entro pochi mesi (sei o sette) sulla nuova console Sony una lunga serie di successi: *Darkstalkers*, *X-Men* (realizzato dallo stesso staff che ha curato il beat'em up con Ken e Ryu), *SFII: The Movie* e *Super Slam Masters*.

NINTENDO

La casa giapponese ha fatto filtrare qualche notizia sui primi giochi che usciranno per Ultra 64: *Super Mario V* (sei mesi dopo il lancio della macchina, circa), *Ultra Mario Kart* (fine 1996). La Square starebbe lavorando a *Secret Of Mana*, *Chronotrigger II* e *Final Fantasy* e la Konami ai seguiti di *Castlevania*, *Contra* e *Sparkster*. La Taito sta convertendo per Ultra 64 *Operation Wolf 3*, *Kaiser Knuckle* e *Darius Gaiden* mentre la LucasArts sta lavorando a un gioco Doom-style con i personaggi di *Star Wars*. E che cosa ne dite di una nuova trilogia di "Guerre Stellari" per il 64 bit della Nintendo? Le notizie ora riportate non sono ancora ufficiali ma vi daremo presto delle conferme.

INTERPLAY

*Clayfighter 2: Judgement Clay* dovrebbe arrivare nei prossimi mesi: circa 4 o 5 - anche sui vostri adorati MegaDrive. Alla sede USA della Interplay non confermano ma nemmeno smentiscono...

CONSOLE A 32 BIT

Sono già in fase di programmazione i seguiti di due tra i migliori giochi usciti finora per Saturn e PlayStation: si tratta di *Ridge Racer 2* e di *Clockwork Knight 2*.



# SUPERMAN SUL MEGADRIE

The Death and Return of Superman, il buon picchiaduro a scorrimento della Sunsoft, sta per arrivare sul MegaDrive. Se stavate aspettando un gioco in stile Final Fight e Spiderman and Venom in Maximum Carnage vi aveva lasciato un po' tiepidini, questo è il titolo che fa per voi!



The Death and Return of Superman.

# NEWS

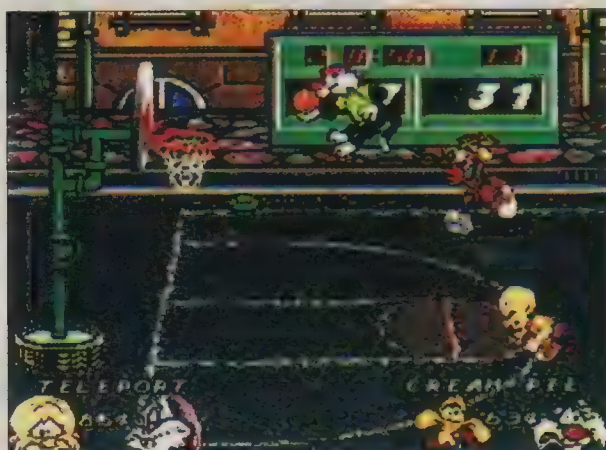
## Sport

### LOONEY TUNES BASKETBALL

SNES • SUNSOFT



Così si ottiene se in un gioco di basket due-contro-due al posto degli atleti di NBA Jam si piazzano Gatto Silvestro, Titti, Wil Coyote, Daffy Duck, Bugs Bunny e tutti gli altri protagonisti dei cartoni animati della serie Looney Tunes? La risposta esatta è: Looney Tunes Basketball, pallacanestro da strada nella quale i succitati personaggi cercano di infilare la palla in un canestro, non dimenticando di commettere falli, scorrettezze e di poter sconfiggere il rivale con fantasiose magie. Si potrà giocare anche in due e forse persino in quattro con questa cartuccia, ma non prima di marzo, data prevista per la sua uscita.



Silvestro in difficoltà in un terzo tempo.

### WORLD PK SOCCER

COIN-OP • JALECO

L'ultimo coin-op della Jaleco è una vera chicca per i calciatori. Provate ad immaginare la scena: dopo aver indossato tuta e scarpette bullonate, scendete con gli amici dicendo alla mamma "Vado a tirare quattro calci ad un pallone". E così, mentre la vostra ignara, speranzosa genitrice si culla in pensieri del tipo: "finalmente lontano dai videogames, a correre in un prato all'aria aperta", voi siete alla cassa della sala-giochi sotto casa per farvi cambiare un foglio da 5.000 in gettoni, gettoni che userete per giocare a World PK Soccer, ultima fatica della Jaleco. Se questo gioco fosse un semplice titolo calcistico, mai sarebbe assunto alle glorie di questa sezione, notoriamente dedicata al software home, ma WPKS è davvero particolare: sfiderete il computer in una serie di calci di rigore, ma invece di smantellare un joystick dovrete tirare calci veri ad una sorta di pallone imbottito. Il computer, in base alla forza e alla direzione impressa dal vostro calcio, farà partire un tiro i cui effetti saranno mostrati su schermo. Corre voce che Matarrese abbia prenotato una decina di questi aggeggi in previsione dei prossimi Mondiali...



Franco Baresi impegnato in allenamento.

### BATTLE SOCCER2

SNES • BANPRESTO

BS2 è un gioco di calcio che vede, tra i giocatori, eroi e cattivi delle serie di Ultraman e Kamen Rider, oltre al già citato (questo mese è la quarta volta!) Gundam e ai suoi nemici. I vari robotini possono essere miscelati come vi pare per formare le squadre più assurde del mondo, anche se l'Inter di quest'anno sembra difficilmente eguagliabile. Ciascun personaggio ha proprie caratteristiche di velocità, azioni di attacco e di difesa e può effettuare dei super-tiri con effetti altamente distruttivi. Si gioca, da soli o con un amico, su sei campi del tutto differenti tra di loro, ognuno con particolari conseguenze sulla velocità, rimbalzo e attrito su pallone e calciatori. Già uscito, forse, quando leggerete queste righe.



Calcio robotico? Meglio Dino Dini's Soccer!

## Affari

MATRIMONI • ACCORDI • CONTRATTI

### MULTIGEN SALTA SUL CARRO ULTRA 64

Alla Nintendo stanno facendo le cose veramente in grande: dopo aver raggiunto un accordo con la Alias Research, società canadese leader nel settore della computer graphics in 3D, ecco giungere la notizia che anche i californiani della Multigen, persone che di grafica tridimensionale computerizzata se ne intendono davvero tanto. Questa serie di accordi mette in pratica i propositi di Howard Lincoln, presidente di Nintendo of America, che ha intenzione di riunire intorno all'Ultra 64 le migliori società nel campo della CG. Con l'intento, ovvio, di realizzare i migliori giochi con grafica tridimensionale in real-time (non "preconfezionata") mai visti in giro. Facendo un rapido calcolo, Multigen + Silicon Graphics + Alias Research = una gran bella compagnia.



### SEGA CHANNEL PARTITO IN GIAPPONE

In Giappone, Sega ha cominciato una serie di "prove di trasmissione" per il suo Sega Channel (ve ne abbiamo parlato in passato spesso). Nelle zone di Tokyo, Yokkaichi e Suwa la SDC - acronimo che sta per Sega Digital Communications - ha cominciato a fornire questo servizio e, dai primi responsi, l'accoglienza del pubblico è stata decisamente positiva. In parte, però, potrebbe anche dipendere dal fatto che la SDC offre un periodo di prova gratuito della durata di due mesi.



GD 637066 G

BANCA D'ITALIA

GD 637066 G



PROSSIMAMENTE SULLO SCHERMO  
UNO STRAORDINARIO FILM

La 20th Century Fox  
Presenta

# the Pagemaster



**N**el corso di un'innocente visita in biblioteca, Richard Tyler si imbatte in un'incredibile avventura! Unisciti a Richard mentre combatte attraverso tre mondi colmi di ostacoli (comprendenti 13 livelli) e supera una schiera di strani personaggi di finzione. Per conquistare The Pagemaster le tue abilità di gioco dovranno essere testate al massimo, nell'universo dell'Orrore come in quello della Fantasia e dell'Avventura.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Super  
GAME BOY**

*Virgin*

Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, and Super Game Boy are all trademarks of Nintendo. The Pagemaster and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved. Virgin Interactive Entertainment, Europe Ltd. Virgin has registered trademarks of Virgin Entertainment Ltd. All rights reserved.

CONTIENE LIVELLI  
PIATTAFORMA E MODALITÀ 2



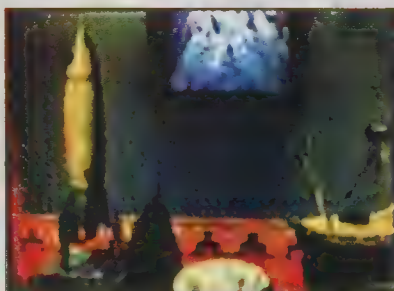
# Next Generation

# NEWS

## MYST

**SATURN/PS • SUNSOFT**

Una delle più belle avventure mai realizzate per qualunque sistema da gioco è *Myst*, gioco originariamente sviluppato per i computer Macintosh e poi convertito su PC. È ora la volta della versione per Sega Saturn e per Sony PlayStation e sembra proprio che l'incredibile, fantastica e originale atmosfera che aveva contribuito a rendere il gioco un mito vivente sia stata



L'atmosfera che si respira in *Myst* vi coinvolgerà sicuramente.

trasposta fedelmente - e anzi migliorata dai numerosi effetti speciali performati dal poderoso hardware del 32 bit "puro" della Sega (idem per quello della PS) - così come gli enigmi spacca-neuroni che hanno tenuto svegli gli avventurieri di tutto il mondo. Dovrete scappare da un mondo che sembra essere sull'orlo della distruzione, semplice vero? No, non lo è anche perché la vostra coscienza non vi permetterà di abbandonare tutto senza nemmeno tentare di salvarlo. Disponibile già da fine gennaio. Ma la PS l'avete già comprata?

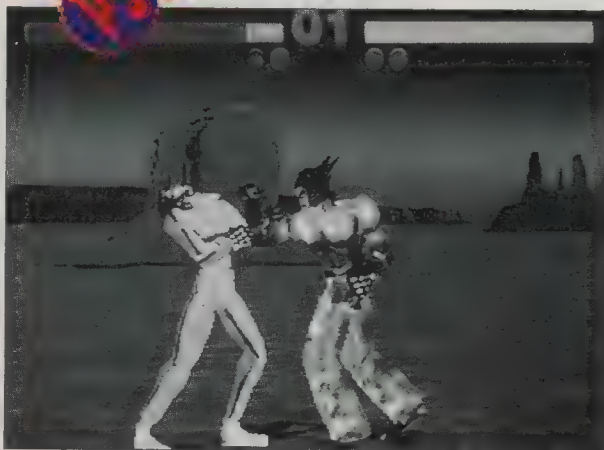
## TEKKEN

**PS • NAMCO**

Un giorno Mr. Sony si svegliò e disse: "Voglio *Virtua Fighter* sulla PlayStation!".

Troppo tardi, i programmatori Sega erano arrivati prima, ma la Namco, che non è da meno, ha informato le masse che se si vuole frantumare un mucchio di poligoni lo si può fare anche con *Tekken*, e forse lo si può fare anche meglio. Nel gioco, che non sarà pronto prima di marzo, potrete scegliere un buon numero di combattenti (forse 10) ma al momento solo sei di questi sono stati ultimati: si tratta di Nina (non aver paura di tirare un calcio di rigore), Jack, Kazuya, Pole, Dragon e King. La cosa bella è che il

gioco uscirà simultaneamente su PS versione home e in sala-giochi, dato che la Namco ha annunciato che la versione "arcade" sarà esattamente identica a quella da casa. Badate bene, ho detto identica, non si tratterà quindi di una conversione, ma dello stesso gioco!



*Tekken*, lotta dura senza paura!

## RAYMAN

**PS/SATURN • UBI SOFT**

Già annunciato per Jaguar, il graficamente fantastico platform della Ubi Soft giungerà in breve tempo anche sulla poderosa console Sony e sul Saturn. Quale versione sarà la migliore? Si accettano scommesse, ma credo che in tutti e tre i casi la Ubi Soft sfonerà prodotti degni dell'hardware su cui gireranno. La data di uscita prevista è fine gennaio, quindi potreste già trovarlo nei negozi in questo momento. O magari tra mezz'ora, chissà...



*Rayman* in versione PlayStation.

## VIRTUA RACING

**SATURN • TIME WARNER**

È inutile che stiate lì a pulirvi gli occhiali e a stropicciarvi gli occhietti: la versione per Saturn di *Virtua Racing* sarà sviluppata proprio dalla Time Warner. La ragione di questa scelta, quantomeno inaspettata, è da ricercarsi nella dimestichezza posseduta dai programmatori, ex-appartenenti alla Tengen, con conversioni da coin-op. Sarà, ma secondo me i tipi della Sega non avrebbero di certo fatto di peggio. Come dite, forse i programmatori della grande S stanno lavorando ad un altro progetto estremamente importante su un'altra conversione? Possibile, ma per il momento accontentiamoci di questo VR che sarà, in tutto e per tutto, identico al coin-op, ma forse con qualche vettura e qualche circuito in più. Il gioco dovrebbe uscire per metà 1995. Slurp!



Cominciate a contare i poligoni...

## ZERO DIVIDE

**PS • ZOOM**

Mega-robot all'attacco, parte seconda. In verità, non posso aggiungere molto su questo titolo della Zoom per la macchina Sony se non un estasiato commento alla sprema grafica che dona al gioco un aspetto migliore di quello di Claudia Schiffer fotografata da Helmut Newton. La data di uscita non è stata ancora fissata di preciso ma non sembra che lo vedremo prima di un paio di mesi, o forse anche di più. Anyway, aspettatevi un bel po' d'azione tra spazio, ambientazioni urbane e rurali e TIR di armi e di sistemi di difesa e di intercettazione. È abbastanza per farvi venire l'acquolina in bocca?



Foto non chiara, gusto molto raffinato. Non abbiamo un Michele intenditore, mi sa che dovrete accontentarvi...



# NEWS Anime-OAV

## Ushio e Tora

**Collana Yamato Series  
OAV • Yamato Video  
Distribuzione Polygram  
Video**

Ushio e Tora è un bellissimo fumetto che ha dovuto superare una prova difficilissima. Questo manga, infatti, è stato scelto per sostituire sulle pagine di Z Compact la grande saga di Ken il Guerriero. Ma grazie al grande umorismo presente in questa

nuova serie e ai simpatici protagonisti, il passaggio è stato davvero ben poco traumatico. Ora la Yamato Video ci propone gli episodi OAV originali raccolti a due a due in videocassette da 60 minuti. Ushio e Tora sono due classici nemici-amici. Ushio è il figlio di un monaco che trova casualmente, in una botola del tempio in cui vive, un terribile demone. A causa della somiglianza del mostro con una tigre, Ushio

decide di chiamarlo Tora (tigre in giapponese, appunto) e di liberarlo da una strana lancia che lo tiene prigioniero da oltre 500 anni. Si tratta, nientemeno, che della mitica lancia dei cacciatori di mostri, l'arma più forte contro qualsiasi tipo di presenza malefica. Da quel momento, inizia uno strano rapporto tra i due protagonisti: Tora non rinnega la sua natura di mostro e difende Ushio dagli altri mostri solo perché vuole essere lui a mangiarsi il ragazzo, e Ushio, dal canto suo, non si esime dal bastonare Tora ogni volta che il demone si lascia sopraffare dalla sua insaziabile fame. Sia il manga che gli OAV si basano su avvincenti scene d'azione, piene di scontri spettacolari e orribili mostri, e sulla difficile, ma divertentissima, conviven-

za tra i due protagonisti. L'animazione è di ottima qualità e le bellissime espressioni di Tora ne sono un lampante esempio. Sicuramente un acquisto consigliato ai fanatici del manga e a chi ama ridere di gusto tra una scena d'azione e l'altra.

*Trust*



**A sinistra, ecco un primo piano di Ushio.**

**A destra, questa è la copertina della seconda videocassetta della serie.**





## I Mitici: Colpo Gobbo a Salsomaggiore Terme!

Ne avevamo parlato due mesi fa, ne riparlamo in questo numero e, forse, ne ripareremo tra un anno, magari con un po' più d'entusiasmo... da parte vostra: ci riferiamo al mitico Torneo di *Super Street Fighter 2 Turbo* che ha avuto luogo, il 17 e il 18 dicembre '94 nei locali del Palazzo dei Congressi di Salsomaggiore Terme (PR). La ridente cittadina termale che da anni ospita la ben più prestigiosa manifestazione di Miss Italia, ha fatto, questa volta, da splendido teatro per una gara a livello nazionale di videogiochi. Finito lo scoop, e invitati dagli stessi organizzatori della manifestazione (i gentilissimi proprietari della sala giochi "Dedalo" Massimo e Davide Domissini, a cui vanno i nostri ringraziamenti per la cordiale ospitalità dimostrata), alcuni dei più valenti collaboratori di Game Power si sono prontamente recati sul posto per fornirvi, in assoluta esclusiva: la cronaca

di quei giorni, così come ne sono stati testimoni. Sul manifesto ufficiale campeggia un solenne "con il patrocinio dell'Assessorato allo Sport e Cultura del Comune di Salsomaggiore Terme". Superato l'attimo di smarrimento iniziale, un primo, fortissimo contrasto balza subito agli occhi: se da un lato, infatti, si può notare un'organizzazione a dir poco sfarzosa, che nulla aveva da invidiare alle grandi convention americane, con decine e decine tra console, coin-op e macchinette varie, il tutto splendidamente immerso in uno scenario futuristico alla Blade Runner, dall'altro non si può non rimanere sorpresi dalla preoccupante scarsità di partecipanti, il cui numero superava di poco la cinquantina. Ora, a prescindere da una serie di cause più o meno imprevedibili, in cui GP, bisogna ammetterlo ha avuto la sua parte (il numero telefonico apparso sul numero 34 era infatti errato), rimane

pur sempre il fatto innegabile che l'affluenza effettiva alla gara è stata di gran lunga inferiore a quella che avrebbe meritato e che quindi, in un certo senso, la quantità non è riuscita a stare al passo con la qualità della manifestazione. Peccato, perché occasioni come queste, ben organizzate e con ricchi premi sono purtroppo ancora molto rare e, di fatto, continueranno a rimanere tali se il pubblico si ostinerà a manifestare un così scarso interesse. Ma... non tutto è perduto, forse l'anno prossimo ci sarà una tanto auspicata replica e, forse, in quella stessa lussuosa sede che ha ospitato la precedente edizione del torneo, avrete l'occasione di smentirmi... di persona!

• *Vordak, Trust & Random*

### A VICENZA SI REPLICA!

Ribadendo il concetto espresso nell'articolo a fianco, speriamo che il torneo che si terrà, in quel di Vicenza, il 5 marzo prossimo abbia una maggiore affluenza. Il negozio Console Shop della ridente cittadina del Palladio, organizza un torneo che si terrà presso la sala giochi TNT, sempre di Vicenza. Anche questa volta il gioco su cui si dovrà competere è *Super Street Fighter 2 Turbo* (versione coin op). Se desiderate partecipare o se volete avere maggiori informazioni telefonate al 0444/326947.

## PIUTTOSTO CHE NIENTE, MEGLIO PIUTTOSTO...

Sarebbe impossibile elencare tutti coloro che si sono particolarmente distinti nel corso della gara, e saremo quindi costretti a una fredda lista di vincitori, ma, con un'unica eccezione: siamo infatti lieti di annunciare l'indecorsa sconfitta del mitico pandorino, personaggio, ormai, tanto brutto quanto leggendario, e la cui vera identità deve rimanere un mistero... Per quanto concerne la gara vera e propria, giocata su *Super Street Fighter 2 Turbo* SNES, questa è stata suddivisa in cinque categorie d'età, a cui si sono affiancate altre tre competizioni "open" giocate su altrettanti coin-op. A voi l'elenco completo:

### •Vincitori del Torneo di Super Street Fighter 2 Turbo su Console SNES Europea:

CAT.1, dagli 8 ai 10 anni: Muli Mirco, di Salsomaggiore (PR), 10 anni  
CAT.2, dagli 11 ai 13 anni: Pini Andrea, di Parma, 13 anni  
CAT.3, dai 14 ai 17 anni: Illari Diego, di Fidenza (PR), 16 anni  
CAT.4, dai 18 ai 20 anni: Pagani Gianmaria, di Fiorenzuola (PC), 20 anni  
CAT.5, dai 21 ai 30 anni: Mennillo Angelo, di Milano, 25 anni

### •Vincitore della Gara Open su Coin-Op Elmac:

Illari Diego, di Fidenza (PR), 16 anni. (Che si è cuccato così un autentico coin-op originale di *SF2 Turbo*!)



Vordak in un momento di relax...

### •Vincitore della Gara Open di Super Street Fighter 2 Turbo (COIN-OP)

Murra Cesare, di Omegna (Novara), 19 anni

### •Vincitore della Gara Open di Mortal Kombat 2 (COIN-OP)

Merli Alessio di Fidenza (PR), 9 anni





**Quest'anno a Las Vegas abbiamo trovato una strana roulette, oltre ai canonici numeri, alcune caselle rappresentavano i giochi che ci divertiranno in questo inizio del 1995. Certo, scommettere su un titolo, piuttosto che su un altro può risultare azzardato, ma noi non abbiamo avuto dubbi, puntando tutto su... beh, provate a puntare anche voi, e vedremo chi si porterà a casa l'intera posta!**

*Las Vegas, Nevada.*

L'appuntamento invernale con il Consumer Electronic Show si è rinnovato anche quest'anno. Le novità, come al solito, inondavano gli stand delle software house e, se Sega e Nintendo hanno puntato soprattutto su Megadrive 32X e Virtual Boy, mentre Atari e Panasonic, com'era logico aspettarsi, hanno spinto, rispettivamente, su Jaguar e 3DO, la mancanza della presenza ufficiale della Sony e della sua Play Station ha lasciato, comunque, gli addetti ai lavori con l'amaro in bocca.

Le aspettative di tutti erano rivolte verso le nuove console, ma sembra che coloro che, ora come ora, tengono le redini del divertimento elettronico, leggi Sega e Nintendo, non siano per nulla intenzionate a rinunciare al mercato a 16 bit.

Quel che il mercato suggerisce, in effetti, è che le vendite di car-

tucce per i formati a 16 bit "terranno" almeno fino alla fine dell'anno, pur subendo una inevitabile e irreversibile flessione. In generale, la tendenza del mercato del divertimento elettronico, in termini di giro di affari, si prevede avrà un aumento del 3% rispetto allo scorso anno che indica il persistere di una lenta ma inesorabile diminuzione, in termini di crescita, rispetto agli anni precedenti che hanno avuto nel 1992 l'anno con il maggior aumento percentuale dell'ultimo lustro.

Bisogna ammettere che, se le speranze vengono riposte in macchine come il Virtual Boy o il MD 32X, questa tendenza non può che essere condivisa.

Ciò che è stato mostrato non regge il confronto con il "futuro". Futuro che, come avete già modo di leggere sulle pagine di questo numero, ormai si affaccia prepotente alle porte.

Il 1995 risulterà, sicuramente,

essere l'anno in cui le nuove console raggiungeranno il mercato. Non sarà l'anno della verità per il Saturn, il 3DO, il Jaguar, la Play Station e, buon ultimo, ma non certo per demerito, l'Ultra 64, ma la rivoluzione tanto attesa, avrà finalmente atto. Con l'uscita delle nuove macchine e, tastando finalmente le loro possibilità, avremo un'idea più precisa. Partendo dal presupposto che in un mercato come questo, c'è posto per due, al massimo tre, macchine leader, non avremo risposte definitive, occorreranno mesi per averla, ma sapremo se le promesse sono state mantenute.

Quando si parla di futuro, non bisogna però confondere macchine che sembra proprio non ne abbiano. Titoli molto attesi per Jaguar, per esempio, riescono a far distorcere il naso fino all'inverosimile, *Fight for Life* e *Chickendip* *Flag* hanno dimostrato gli evidenti limiti che la macchina



# Fate il vostro

1-18

SPECIALE

30

FEBBRAIO 1995

EVEN





sembra ancora possedere, e, se per il Saturn le evidenti differenze tra il coin op e la conversione di *Virtua Fighter* possono essere scusate per l'eccessiva fretta o per il kit di sviluppo poco "amichevole", per il "64 bit" dell'Atari, la cosa non può essere considerata la stessa.

Il Virtual Boy, la ciliegina che la Nintendo vuole offrire ai propri clienti in attesa dell'Ultra 64, ha deluso. A cinque anni dal 2000 non credo siano in molti a voler giocare con una macchina che prende in giro la realtà virtuale e che obbliga il giocatore a isolarsi dal resto del mondo per giocare, senza contare che del portatile, il Virtual Boy, non ha assolutamente nulla. L'effetto tridimensionale bisogna ammettere che è notevole, ma l'utilizzo dei due colori (rosso e nero) che compongono lo schermo del gioco impoverisce sicuramente l'intero progetto, il che fa letteralmente a pugni con

le previsioni di vendita, sia software che hardware degli uffici marketing.

Sempre sul fronte Nintendo meritano una menzione *Star Fox 2* e *Comanche FX*. Il primo perché sembra ricalcare le orme qualitative degli ultimi nati nella casa del Sol Levante, il secondo per lo sforzo di riportare su una console come il SNES una simulazione tanto complessa dotata, tra l'altro, di Split Screen. Ultima notizia da parte della grande "N", è l'uscita di produzione del NES, mentre si è sentito ancora vociferare del fantomatico Game Boy a colori, sia pur senza nessuna conferma ufficiale, e a questo punto non resta altro da fare che attendere l'evolversi della situazione.

La Sega rispondeva con *Ristar* (che trovate recensito su questo numero), sul versante MD; e con *Metal Head* e *Motocross Championship*, per quanto riguarda il 32X. Metal Head riesce a sfruttare adeguata-

mente le capacità "espansive" del 32X, pur denunciando una certa lentezza, mentre *Motocross Championship* risulta piuttosto ostico in termini di giocabilità.

Restando nell'ambito "planetario", la Sega ha parlato anche del Neptune, che altro non è che una macchina che racchiude in sé le caratteristiche del 32x e del Mega Drive, previsto prima della fine dell'anno.

Sul versante NEO GEO CD, la presentazione di *Samurai Shodown 2* occupava gran parte dell'evento stand che la SNK s'era assicurata. I nuovi personaggi, oltre il miglioramento delle mosse per ogni personaggio già esistente, fanno ricordare il fenomeno che ha seguito *Street Fighter*, ma la lunghezza e la ricorrenza dei caricamenti rende il tutto molto lento e noioso; e questo vale anche per gli altri titoli Neo Gen.

Il titolo che ha lasciato veramente il segno (e lo potrete notare

anche leggendo la recensione) è stato *Toh Shin Den* per Play Station. L'unico commento adeguato è che mai s'era visto qualcosa del genere per una console da casa.

L'importazione parallela è ciò che sembra preoccupare maggiormente la Sony, ogni versione della Play Station (Europea, Giapponese e Americana) sarà infatti completamente incompatibile l'una dall'altra.

Come già accennato, la presenza della Play Station e della stessa Sony non era ufficiale, questo era dovuto al fatto che la macchina non verrà importata ufficialmente fino al settembre prossimo (così come in Italia), l'incompatibilità di cui parlavamo poche righe fa, e l'enorme differenza di prezzi (in Italia si parla di circa 700.000 lire) consigliano un'attesa, tanto sofferta quanto remunerativa.

• Random

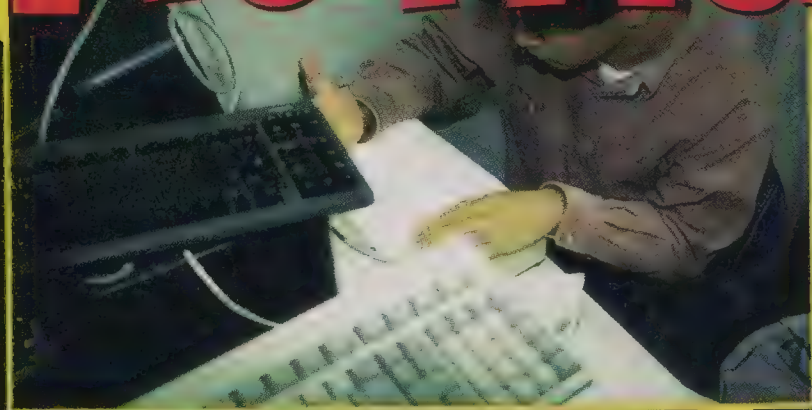


# ro gioco

- 4 Donkey Kong Land, Super Game Boy
- 8 Metal Head, Mega Drive 32x
- 18 Star Fox 2, Super Nintendo
- 15 Virtual Boy, Nintendo
- 22 Samurai Shodown 2, Neo Geo CD
- 27 Wing Commander 3, 3DO
- 28 Cosmic Race, PSX
- 31 Iron Soldier, Jaquar



# Human CREATIVE



**Nicolasan ha visitato la Human Creative School, una scuola giapponese specializzata nella preparazione di designer e sviluppatori di videogame. Yoshiharu Sakurayama, manager generale, Shuji Miyake e Shinya Nishina Nakahara, hanno mostrato una disponibilità e una cortesia che ci sentiamo in dovere di ringraziare a nome di tutti i lettori di Gippi.**

**I**n Giappone, come ben sapete, il mercato dei videogiochi è molto importante, è un mercato vero e proprio: i più grandi creatori di giochi e di hardware provengono da questo Paese. Le due più grandi società del campo sono, naturalmente, la Sega e la Nintendo. Nel 1993 la Nintendo divenne la prima società di videogame a essere quotata in borsa. Al contrario di quanto succede negli altri paesi (in Europa e negli Stati Uniti), tutto viene preso molto seriamente: non c'è spazio per i non professionisti. L'istruzione di un programmatore o di un designer viene preparata in scuole specializzate e la Human Creative School è una di queste, creata cinque anni fa dalla Human.

La Human Creative School dura due anni ed è frequentata da circa 470

studenti del primo e secondo anno. Durante il programma del primo anno gli studenti imparano nozioni generiche riguardanti la programmazione e il game design, tutto ciò che uno sviluppatore deve sapere riguardo alle fasi della creazione di un gioco. Questo permette loro di decidere quale specializzazione scegliere durante il secondo anno: le specializzazioni sono tre: grafica, programmazione e suono.

In aprile si aprirà un nuovo corso che durerà soltanto un anno riguardante la grafica 3D che insegnerà le tecniche di modeling, di animazione 3D e poligoni, ecc. Gli studenti potranno così velocemente far fronte alle richieste attuali del mercato.

Gli studenti che scelgono di specializzarsi in programmazione studieranno diversi linguaggi (nonché l'inglese).

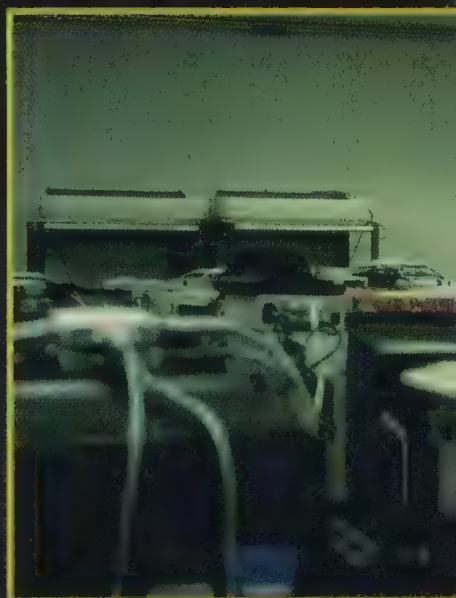
Basic, Assembling, C e C++.

Nella Human Creative School si usano principalmente tre sistemi computerizzati: lo Sharp 6502 e 6800, Macintosh e PC 98 (una versione giapponese del "nostro" PC realizzata dalla Nec e recentemente resa IBM compatibile).

Chi, invece, sceglie la specializzazione grafica studia le principali tecniche di design, mentre chi decide di seguire lo studio del suono impara tutto sui sistemi MIDI e su come usare una tastiera collegata a un computer.

Naturalmente, per entrare in questa scuola (come accade in tutte le scuole giapponesi, NdT) gli studenti devono superare un esame, anche se l'attenzione viene posta principalmente sulle motivazioni che spingono a questa scelta di studio: gli studenti non vengono scelti per le loro capacità di programmazione o per la loro esperienza nel campo dei videogiochi, ma si tratta di veri e propri principianti che, nella maggior parte dei casi, hanno soltanto diciannove anni e non hanno mai scritto nessun gioco prima di entrare nella scuola. Un dato interessante: su quattrocento-settanta studenti ci sono soltanto sei ragazze che, generalmente, scelgono le specializzazioni di suono e di grafica, evidentemente più adatte al loro gusto creativo.

Molti studenti sono, ovviamente, patiti di videogame e accade molto spesso che, durante il corso, si formino dei piccoli team (un programmatore, un grafico e un esperto audio) per la realizzazione di un gioco; questo, naturalmente, fa parte del corso



d'apprendimento: gli studenti non devono realizzare un gioco per essere diplomati, ma molti partecipano a questo lavoro d'equipe.

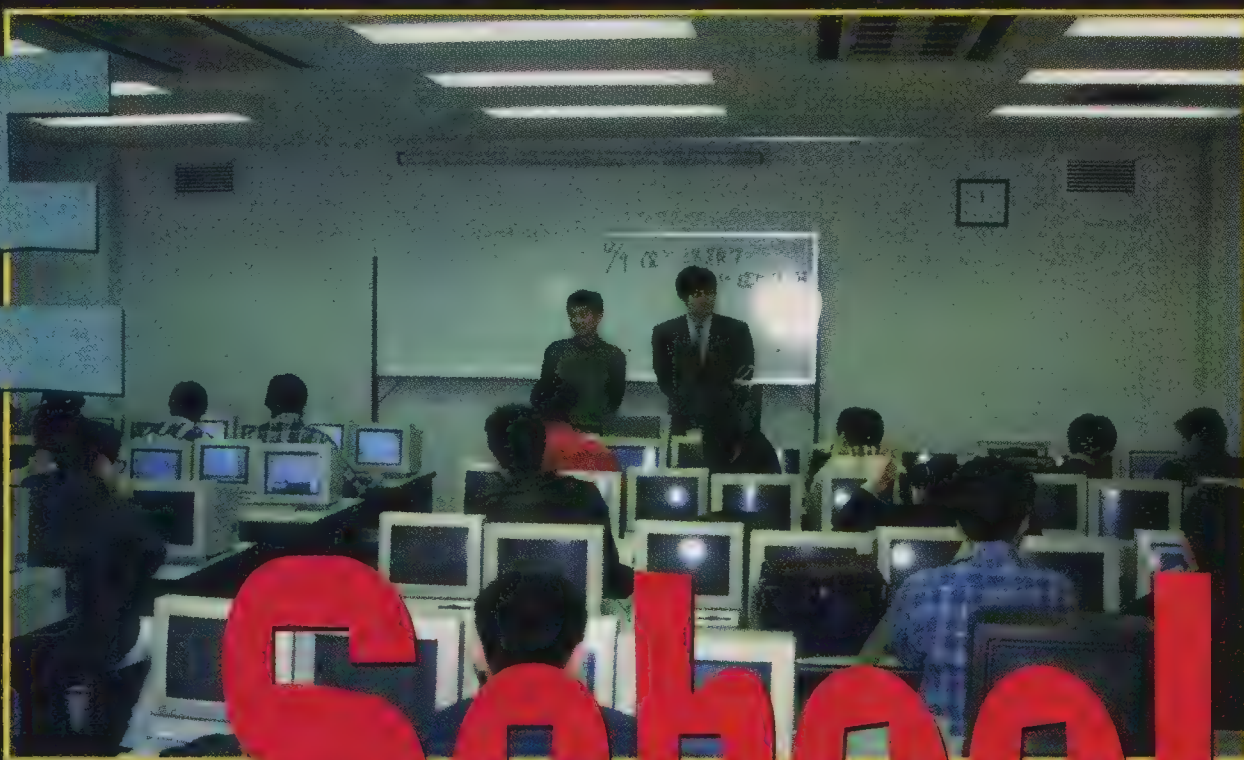
Generalmente questi team si ritrovano due volte alla settimana per lavorare al loro progetto personale.

I corsi prevedono cinque giorni alla settimana (dalle dieci di mattina alle 11,50 e dalle 13 alle 14,50), un orario non troppo pesante, ma per il resto del tempo i ragazzi lavorano ai loro progetti sul computer disponibili e molto spesso fanno le ore piccole. Gli stranieri non sono accettati in questa scuola perché tutti i corsi sono in giapponese (l'unico straniero è stato un coreano che parlava un giapponese molto buono).

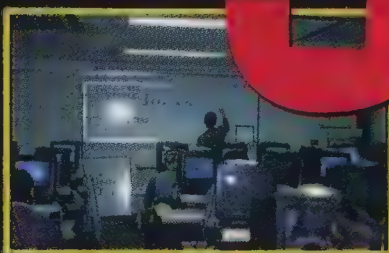




# creative



# School



Ecco le persone che tanto gentilmente ci hanno permesso di visitare questo vero e proprio sogno. Peccato che sia un sogno abbastanza irrealizzabile, vista l'attuale situazione delle case di software italiane.

Ci sono tre tipi di insegnanti nella Human Creative School: gli insegnanti fissi, i programmatori dello staff della Human e, infine, gli insegnanti esterni (sviluppatori famosi). Dopo aver preso il diploma gli studenti ricevono uno stipendio medio di 170.000 Yen (circa 2.720.000 lire), una paga veramente buona per un principiante. Molti studenti vengono assunti come programmatori. Alcuni studenti hanno realizzato dei giochi poi diventati piuttosto famosi, come Firemen o Septentrion... ma la maggior parte di loro non lavora per la Human: tutte le grandi case di sviluppatori richiedono i loro servizi (Capcom, Nintendo, Konami...). Queste grandi case non amano assu-

mere sviluppatori dotati, preferiscono trovarli in questo genere di scuole (ce ne sono molte in Giappone), e completare la loro istruzione inserendoli nei team di sviluppo della società.

Il costo del primo anno di studi alla Creative School è di 1.300.000 Yen (circa 20.800.000 lire), mentre il secondo costa 1.250.000 Yen (circa 20.000.000 di lire): sembra molto costoso, ma in Giappone si tratta di prezzi accettabili se paragonati a quelli di altre scuole. L'educazione è molto cara in Giappone e le rette della Creative School risultano addirittura convenienti (L'anno in cui ha aperto i prezzi erano molto più elevati). La Human, inoltre, organizza l'Human Computer Entertainment Contest (dal 19 aprile al 30 settembre), un concorso che mette in palio 1.000.000 di Yen (circa 16.000.000 di lire) per il miglior sviluppatore di giochi e 500.000 Yen (circa 8.000.000 di lire) per il secondo e il terzo posto. Le categorie di giudizio sono quattro: programmazione, grafica, suono e produzione.

• Niccolini





# Arriva Sega Rally

**Abbiamo intervistato i ragazzi della Am3, autori di Sega Rally. Tutti i dipartimenti Am della Sega competono al fine di ottenere il miglior arcade.**

**Il dipartimento più famoso, per ora, è sicuramente l'Am2 che ha realizzato Virtua Fighter e Daytona.**



**A**bbiamo parlato con Tetsuya Mizuguchi (produttore di Sega Rally), Kenji Sasaki (Designer) e Sohei Yamamoto (Programmatore).

Provando Sega Rally dobbiamo dire che la sensazione è molto diversa rispetto a Daytona. Sembra di guidare veramente una macchina da rally e la velocità del gioco è impressionante (anche se la velocità della macchina, naturalmente, è inferiore rispetto a Daytona, circa 200 Km/h). Il gioco, comunque, è molto interessante e più appassionante ancora del suo cugino della Am2. Nella versione finale di Sega Rally sembra che verranno aggiunte persone e animali ai bordi dei circuiti.

**Quando verrà lanciato, Sega Rally, in America e in Europa?**

Il gioco uscirà alla fine di gennaio (l'intervista è stata fatta a gennaio. NdT) in Giappone; dovrebbe essere possibile giocarlo in Europa e in America verso marzo o aprile.

**Come mai avete deciso di fare un gioco di rally?**

Non ci sono molti giochi di guida con macchine da rally nelle sale-giochi e volevamo fare uno diverso dagli altri. Siamo stati molto colpiti dai rally americani ed europei. (Il produttore è anche un grande fan delle macchine da rally. NdR).

**Qual è stata la vostra relazione con le società produttrici di automobili (Toyota e Lancia)?**

Ci hanno aiutato a realizzare il gioco del tutto gratuitamente. Erano molto felici di poter cooperare.

**Il gioco si basa sulle caratteristiche reali delle automobili?**

Sì, infatti le automobili inserite nel gioco sono modelli reali (La Lancia vincitrice del World Rally Championship del '92 e la Celica del '94).

**Il team di sviluppo è lo stesso di Daytona?**

No, il team di sviluppo di Sega Rally è completamente diverso, e anche il design e l'approccio al gioco sono completamente differenti.

**È possibile giocare con più coin-op collegati?**

Sì, fino a un massimo di quattro coin-op collegati con cui è possibile fare delle terribili slide con tre amici. Sarà anche possibile scegliere tra diverse macchine con vere e proprie caratteristiche particolari (non cambia soltanto il colore della carrozzeria!).

**Su quale scheda gira questo gioco?**

Si tratta di una Model 2, la stessa scheda usata in Virtua Fighter 2.

**Il gioco ha effetti di trasparenza?**

Non è come gli effetti di Gray Shapes di Daytona, ma non si tratta nemmeno di una trasparenza reale: è possibile vedere la forma del pilota e la parte frontale della macchina attraverso il parabrezza.

Quando siete dietro una macchina e guardate attraverso il parabrezza potrete vedere la forma di un'altra automobile: non si tratta, infatti, di un reale effetto di trasparenza ma di un trucco usato per ottenere un maggiore

grado di realismo. La scheda Model 2 non ha effetti di trasparenza. Comunque il gioco è più dettagliato di Daytona e il team della Am3 ha impiegato un sacco di tempo a definire ogni più piccolo dettaglio.

**Quali sono le principali differenze con Daytona?**

Il team di sviluppo e le automobili sono completamente diversi. C'è anche un "generatore attivo di shock" per creare un'impressione realistica di guida.

Entrambi i giochi usano uno shading piatto per coprire i poligoni, senza effetti di Gouraud (che la Model 2 non può usare), ma il risultato è comunque molto buono.

**Cos'è questo "generatore attivo di shock"?**

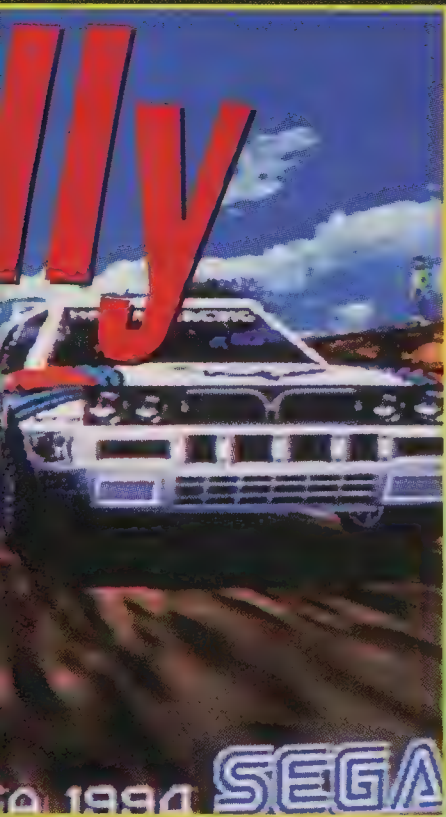
Per fornire un maggior realismo al gioco, il sedile del giocatore si muoverà per trasmettere la sensazione di essere davvero sulla strada e simulare gli scontri con le altre macchine. Questi effetti vengono realizzati grazie a due motori installati sotto il sedile. Anche lo sterzo, come in Daytona, si muoverà realisticamente. Inoltre abbiamo migliorato il suono in modo particolare per aumentare ancora di più la simulazione. (Daytona ha soltanto un motore per muovere il sedile. NdR).

**Perché pensate che Sega Rally sia più bello di Daytona?**



©SEGA 1994 SEGA





Le capacità hardware sono state migliorate, questo dà al team di sviluppo molte possibilità in più. *Sega Rally* rappresenta la seconda generazione di giochi realizzati su Model 2. Ma la differenza tra *Sega Rally* e *Daytona* è data, fondamentalmente, dalla completa diversità del team di sviluppo, un team che riesce a sfruttare appieno le possibilità fornite dalla scheda Model 2.

**(La scheda Model 2 sembra essere stata migliorata parecchio dall'uscita di *Daytona*. Inoltre la Am2 e la Am3 sono in competizione tra loro per quanto riguarda lo sviluppo di nuovi giochi. NdR).**

**Quanti poligoni avete usato per realizzare un'automobile?**

Beh, confidenzialmente, dobbiamo confessare di averne usati molto pochi... (Le specifiche della Model 2 parlano di 300.000 poligoni al secondo o di un frame di 5000 poligoni con un aggiornamento dello schermo di un sessantesimo di secondo. Questa non lascia molto margine per la realizzazione delle macchine e del background... NdR).

**Che tipo di poligoni avete usato?**

Poligoni quadrilateri.

**Cos'è il "Rally Championship Mode"?**

Si entra come principianti al primo livello e, se si vince la prima gara, si passa automaticamente al secondo livello (medio), e dopo al terzo (avanzato). Naturalmente sarà possibile giocare un "practice mode" per prendere un po' confidenza con il gioco, prima



mentre si impara le tecniche più avanzate. La scheda Model 2 ha molte possibilità in più, questo dà al team di sviluppo molte possibilità in più. *Sega Rally* rappresenta la seconda generazione di giochi realizzati su Model 2. Ma la differenza tra *Sega Rally* e *Daytona* è data, fondamentalmente, dalla completa diversità del team di sviluppo, un team che riesce a sfruttare appieno le possibilità fornite dalla scheda Model 2.

**Cosa potete svelarci a *Daytona* quando lancerete *Sega Rally*?**

Forse, *Sega Rally* e *Daytona* sono due giochi difficili da confrontare tra di loro. *DAYTONA* ha un'ambientazione molto più realistica.

**Qual è stata la parte più difficile da realizzare (domande poste al Sig. Yamamoto)?**

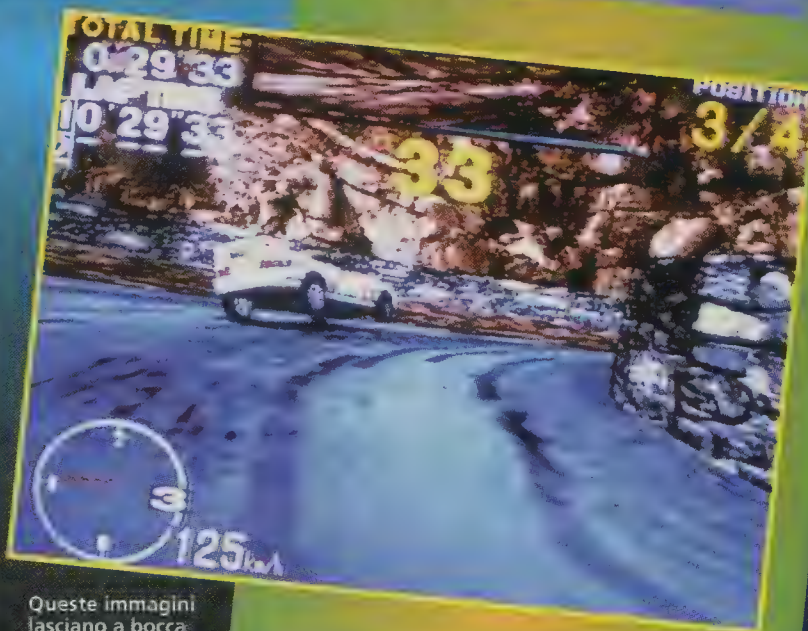
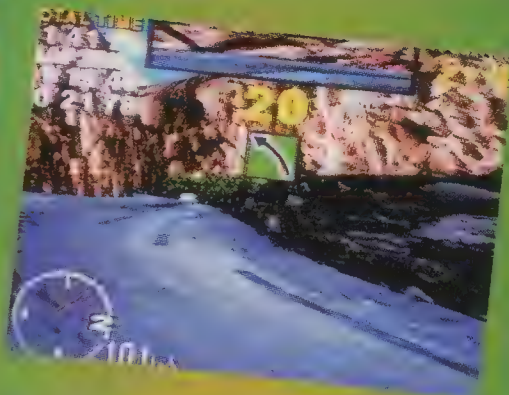
Gli slittamenti dell'automobile in curva e i salti causati dalle cunette della strada.

**Quali giochi avete realizzato prima di *Sega Rally*?**

*Star Wars*, *Rail Chase* e *Moon Walker*.

*Sega Rally* è stato presentato per la prima volta al Nicograph (Computer Graphic Show) a Ikebukuro, alla fine di dicembre. Il gioco, come già detto, ha tre stadi: facile, medio e difficile. Il livello facile è ambientato in un deserto. Il background è realizzato molto bene, ma non è molto vario. Naturalmente il terreno è sabbioso e il primo impatto con la giocabilità del gioco è ottimo. Il livello di mezzo è ambientato in una foresta, mentre il livello difficile è in montagna. Al centro dello schermo, altra differenza con *Daytona*, ci sarà uno specchietto retrovisore, oltre che il tempo rimasto e la posizione in gara. Il tachimetro assomiglia moltissimo a quello di *Ridge Racer*, ma non ci sarà nessun radar.

Nell'introduzione, e prima dell'inizio della gara, la visuale girerà attorno ai partecipanti. Durante quella presentazione, comunque, il gioco era lungi dall'essere completato e non erano nemmeno disponibili tutti e tre i livelli. Dopo aver realizzato uno dei primi giochi di guida dell'ultima generazione (*Virtua Racing*) ora la Sega ci propone un nuovo modo per divertirsi con i giochi di corse automobilistiche: il rally. Speriamo che questo nuovo approccio sia interessante e divertente quanto quello vecchio.



Queste immagini lasciano a bocca aperta. Ho il sospetto che questo gioco sarà un altro capolavoro, ancor più bello del bellissimo *Daytona*.





# DRAGHI su S

**Finalmente a marzo uscirà uno dei primi titoli annunciati per Saturn, *Panzer Dragon*. Si tratterà di una sorta di sparatutto e farà abbondantemente uso di computer grafica d'alta qualità. Se volete saperne qualcosa di più sulla trama del gioco non dovete far altro che continuare a leggere.**

Alla base di qualsiasi prodezza grafica c'è quasi sempre un preciso lavoro "manuale".



Il risultato finale è decisamente strabiliante. Un'ottima dimostrazione della potenza del Saturn.

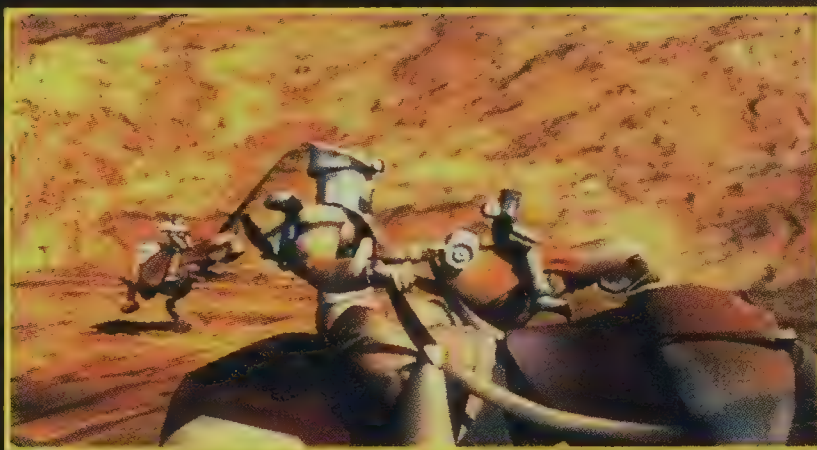


**P**anzer Dragon non è ambientato sulla Terra, bensì su una stella molto molto distante dal nostro pianeta. Gli uomini che vivono su questa stella hanno un grosso problema: la loro civiltà sta decadendo rapidamente. Mille anni fa era una società al massimo splendore, mentre ora questi uomini si trovano nel periodo più buio della loro storia. Al momento questo mondo è suddiviso in diversi stati e gli uomini vivono in piccoli villaggi, separati e molto lontani l'uno dall'altro. Su tutta la stella sono disseminate le rovine di un'antica e florida civiltà, simbolo di una soluzione ai problemi degli uomini attuali. È molto pericoloso per un umano avvicinarsi a queste rovine, poiché alcune strane forme di vita le proteggono. Vicino a questi resti sono presenti anche alcune macchine da guerra. "Viventi" (come i nativi chiamano questi mostri) e macchine attaccano indiscriminatamente chiunque entri nel loro territorio, quindi è molto diffi-

cile riuscire anche soltanto ad avvicinarsi. Tra l'altro i "viventi", essendo fatti di carne e ossa, sono cacciati da molti umani a causa del valore delle loro diverse parti anatomiche. I vari cacciatori di "viventi" rivendono poi queste parti da cui si possono trarre potenti e costose medicine.

## L'IMPERO

L'Impero è il nemico principale degli uomini. Ha fatto delle ricerche su alcune rovine e le ha fatte tornare in vita. Adesso sanno come usare le armi e le tecnologie del passato e le usano per scopi malvagi. Hanno deciso di usare queste antiche armi per far scoppiare una nuova guerra e diventare sempre più ricchi e potenti. Ma l'impero non è ancora riuscito a comprendere completamente la tecnologia e i principi delle "rovine". Questo fatto impedisce loro di avere il dominio assoluto. L'Impero sta conquistando sempre più stati, ma alcuni paesi sono particolarmente contrari a questa politica e hanno dovuto portare avanti ricerche analoghe su





# aturno

altre rovine al fine di contrastarlo. La guerra infuria sempre più. L'Impero cerca di ottenere una posizione di vantaggio dallo studio delle "Torri" (un'altra entità che appare nel gioco). L'Impero vuole che queste "Torri" tornino a vivere. Sono state trovate nel mare e rappresentano un luogo molto importante delle ere passate.

## L'EROE

Kaeru Furyuge è il protagonista del gioco (il tizio che appare nelle immagini dell'introduzione). Ha 16 anni e vive in una terra di frontiera molto lontana dall'influenza dell'Impero. Questo ragazzo è un cacciatore professionista di "viventi". Come suo padre, lui caccia i "viventi" al fine di prenderne gli organi per poi venderli come costose medicine e suo padre è stato ucciso proprio da

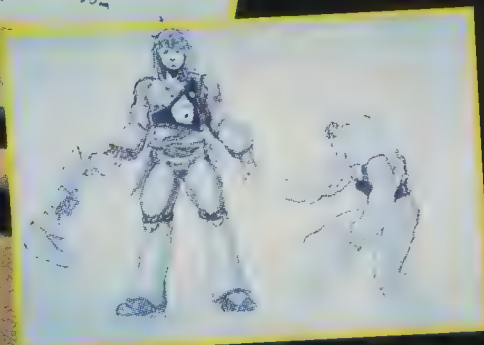
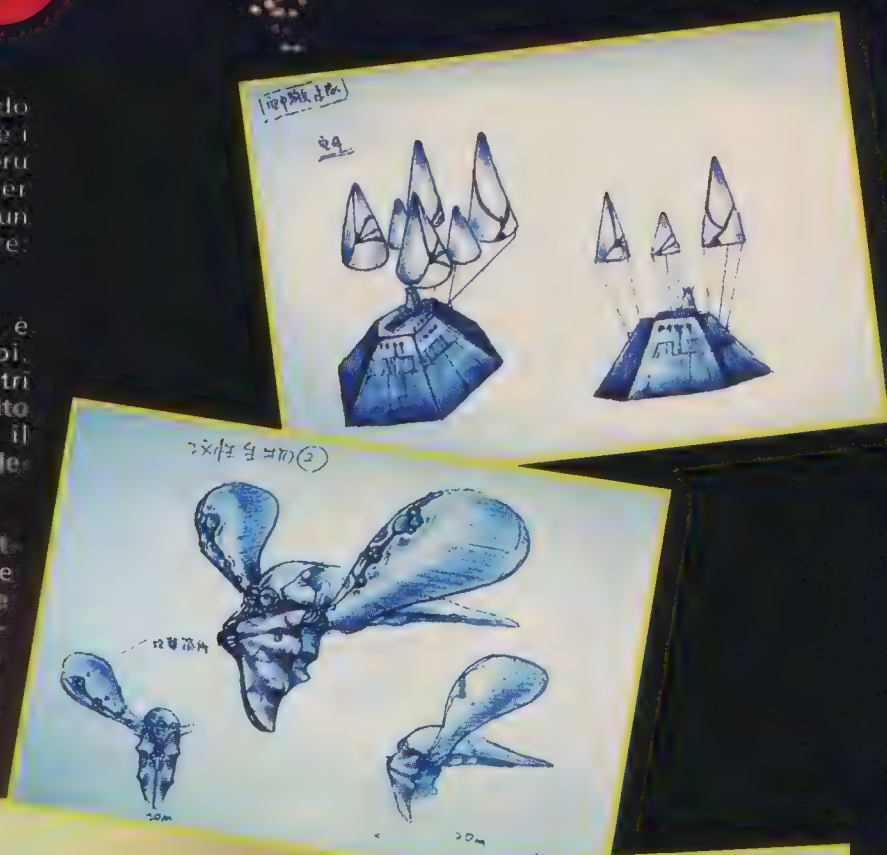
uno di questi mostri. Quando l'Impero è riuscito a decifrare i documenti delle "Torri", Kaeru era in una delle rovine. Per caso assistette al risveglio di un "vivente" molto particolare: nientemeno che un drago!

## IL DRAGO

È solo un tipo di "vivente", è un arma dei vecchi tempi. L'unica differenza con gli altri "viventi" è che loro sono molto piccoli. L'eroe utilizzerà il drago per combattere e uccidere gli altri viventi.

Non appena riusciremo a mettere le mani su una versione definitiva del gioco, potrete leggerne la recensione completa. Naturalmente su Game Power!

+ Niccolini



Sopra, ecco altri bozzetti disegnati a mano. Già così sono bellissimi. A sinistra, questo è il famoso drago, un "vivente" che potrete usare a vostro vantaggio.



# NEW GAME



Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS) - TEL 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

## SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000	DICK ENSPAIKE PALLAVOLO	L. 139.000	MARIO WORLD	L. 89.000	SENSIBLE SOCCER	L. 89.000	SYLVANION (RPG)	L. 69.000
AEREO ACROBAT	L. 89.000	DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SHADOW RUN	L. 119.000	TAZMANIA	L. 89.000
ALADDIN	L. 129.000	EARTH DEFENCE FORCE	L. 149.000	MECHWARRIOR	L. 89.000	SHAQ FU	L. 119.000	TETRIS 2 (USA)	L. 139.000
ADAMS FAMILY 2	L. 79.000	EARTH WORM JIM	L. 69.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SIDE POCKET (USA)	L. 149.000	TETRIS 2 FLASH (JAP)	L. 159.000
ALIEN 3	L. 79.000	EXHAUST HEAT F1	L. 119.000	MISTER NUTZ	L. 99.000	SIM CITY	L. 89.000	TINY TOONS	L. 79.000
ADAMS FAMILY (USA)	L. 69.000	EQUINOX	L. 89.000	MISTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000	THE LION KING	L. 139.000
AGURI SUZUKI F. 1	L. 99.000	FLASHBACK	L. 89.000	MUSYA (USA)	L. 49.000	SPACE ACE	L. 89.000	THE ROCKETER (JAP)	L. 79.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000	F ZERO	L. 59.000	MIAO (JAP)	L. 49.000	SPECTRE	L. 89.000	THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000	FATAL FURY (USA)	L. 119.000	MIGHTY MAX	L. 99.000	SPIDER MAN X-MEN	L. 59.000	THE SIMPSONS	L. 109.000
BATTLETOADS IN	L. 89.000	FINAL FIGHT 2	L. 79.000	MONKEY (JAP)	L. 49.000	STAR TREK (USA)	L. 79.000	TRODDLER (USA)	L. 129.000
BATTLEMANIA	L. 89.000	FIRST SAMURAI	L. 129.000	MORTAL KOMBAT	L. 109.000	STAR WARS	L. 99.000	THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	FATAL FURY II (USA)	L. 139.000	MICROMACHINE	L. 139.000	STARWING	L. 69.000	THE 7th SAGA	L. 119.000
BLACK HAWK	L. 89.000	FLINTSTONS THE TREASURE	L. 139.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000	TOM AND JERRY	L. 89.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000	RIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000	NIGEL MANSELL F.1	L. 119.000	STREET FIGHTER II	L. 69.000	TOPOLINO MANIA	L. 89.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000	GLI SBULLONATI	L. 119.000	INDY CAR RAC.	L. 139.000	STREET RACER	L. 129.000	TOTAL CARNAGE	L. 69.000
BUSBY THE BOBCAT	L. 79.000	GODS	L. 69.000	N.B.A. LIVE	L. 119.000	STRIKE GUNNER	L. 79.000	TURN AND BURN (USA)	L. 79.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	GSX II (JAP)	L. 49.000	N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000	STRIKER	L. 89.000	TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	GOOF TROOP (PIPP0)	L. 99.000	NHL 94 HOCKEY	L. 119.000	STUNT RACER FX	L. 119.000	T2 APCADE GAME	L. 69.000
BEST OF THE BEST	L. 49.000	HARLEYS (USA)	L. 79.000	N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000	SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000	ULTIMA RUNES OF VIRTUE 2	L. 149.000
KARATE (USA)	L. 49.000	ILLUSION OF GAIA	L. 169.000	06 (JAP)	L. 49.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000	U.N. SQUADRON	L. 69.000
BIOMETAL	L. 79.000	INSPECTOR GADGET (USA)	L. 129.000	PAC ATTACK	L. 89.000	SUPER BOMBERMAN	L. 79.000	USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
BAZZOKA - GIOCHI	L. 69.000	I PUFFI	L. 119.000	PARODIOUS	L. 59.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000	UTOPIA (R.P.G.)	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	JOHN MADDLEN	L. 69.000	PERFECT ELEVEN	L. 59.000	SUPER INDIANA JONES	L. 159.000	VAL D'ISERE CHAMPION SHIP	L. 139.000
BROWL BROTHER	L. 89.000	FOOTBALL '93 (USA)	L. 79.000	PILONTWINGS	L. 59.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
CASTELVANIA IV	L. 89.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	VORTEX	L. 109.000
CACOMA KNIGHT (JAP)	L. 49.000	KENDO RAGE (USA)	L. 129.000	PIRATES DARK WATER	L. 99.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	WORLD HEROES	L. 129.000
CHOPPLIFTER III	L. 99.000	KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000	PIT FALL	L. 69.000	SUPER PUTTY	L. 133.000	WING COMMANDER 2	L. 89.000
CONGO'S CAPER	L. 59.000	K.O. GEORGE F. BOXING	L. 49.000	PLOK	L. 99.000	SUPER RETURN OF THE JEDI	L. 149.000	WINTER OLYMPICS	L. 109.000
CYBERNATOR	L. 99.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000	POPULOUS II	L. 69.000	SUPER STREETFIGHT. II	L. 149.000	WIRLO	L. 59.000
DEAD DANCE (Picchiaduro)	L. 69.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	POWER DRIVE	L. 129.000	SUPER SIWV (JAP)	L. 59.000	WOLVERINE	L. 119.000
DESERT FIGHTER	L. 99.000	LEMMINGS II	L. 129.000	PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	SUPER ALESTE	L. 89.000	WORLD CUP USA '94	L. 99.000
DOBBY KONG COUNTRY (Ila)	L. 169.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000	RAIDEN	L. 79.000	SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000	WORLD HEROES 2 (USA)	L. 159.000
DOUBLE DRAGON	L. 79.000	LETHAL ENFORCERS	L. 179.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	SUPER MAN THE RETURN	L. 139.000	WWF RAW	L. 139.000
DRACULA	L. 69.000	LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000	REN E STIMPY (USA)	L. 89.000	SUPER WIDGET	L. 119.000	XARDON (USA)	L. 79.000
DRAGON	L. 99.000	LOST VIKINGS	L. 119.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000	XEYV (JAP)	L. 79.000
		MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	SUPER TENNIS	L. 79.000	YOSHI SAFARI	L. 79.000
		MAGICAL QUEST	L. 149.000	RUN SABER	L. 59.000	SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000	YOUNG MERLIN	L. 89.000
		MARIO ALL STARS	L. 119.000	SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 139.000	SUPER BOMBERMAN 2 (USA)	L. 119.000	ZELDA 3	L. 89.000
						SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000

## Nintendo

ALLADIN	L. 89.000	CASTELVANIA 2	L. 49.000	GOAL	L. 59.000	OPEL GOLF	L. 59.000	SNAKE RE-ENGAGE	L. 49.000
BARBIE	L. 69.000	CASTELVANIA 3	L. 49.000	GREMLINS 2	L. 49.000	PUGSLAY SCAVENGER HUNT	L. 49.000	SOLAR JETMAN	L. 49.000
BIG FOOT	L. 49.000	CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000	(FAM. ADDAMS)	L. 89.000	SOLSTICE	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 67.000	CASTELIAN	L. 79.000	JIMMY CONNORS	L. 89.000	ROLAND	L. 79.000	SKI OR DIE	L. 49.000
BLUE SHADOW	L. 79.000	DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000	KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000	RAD RACER	L. 69.000	STREET GANGS	L. 49.000
BOULDER DASH	L. 49.000	DOUBLE DRAGON III	L. 49.000	LITTLE SAMSON	L. 49.000	RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
		DUCK HUNT	L. 49.000	LION KING	L. 89.000	RYGAR	L. 49.000	TALE SPIN	L. 69.000
		ELITE	L. 69.000	LOLO 3	L. 49.000	SALOMON KEY	L. 49.000	TROG	L. 49.000
		FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	MISSION IMPOSSIBLE	L. 49.000	SIDE POCKET	L. 49.000	WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
		GARGOYLES QUEST 2	L. 49.000	NORTH & SOUTH	L. 89.000	SMASH TV	L. 69.000		

## MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000	CURSE (JAP)	L. 79.000	GAUNTLET IV	L. 115.000	MIGHTY MAX	L. 95.000	SUPER SHINOBI 1	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000	CRACK DOWN	L. 79.000	GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	STREET OF RAGE II	L. 99.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000	DANGEROUS SEED (JAP)	L. 89.000	G-LOC	L. 99.000	NIGEL MANSELL F1	L. 99.000	STRIDER	L. 49.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000	DARWINING 4081 (JAP)	L. 89.000	GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000	INDY CAR RAC.	L. 139.000	SKITCHIN	L. 59.000
ASTERIX	L. 119.000	DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 99.000	GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000	NHL '94 HOCKEY	L. 129.000	SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
ALADDIN	L. 119.000	DE CAP ATTACK	L. 69.000	GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000	NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000	SUPER HYLDE	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000	DESERT STRIKE	L. 89.000	GUN SHIP	L. 69.000	OUTRUN 2019	L. 59.000	SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000	DYNAMITE HEDDY	L. 99.000	HAUNTING	L. 69.000	OUTRUNNERS	L. 69.000	SUPER SHINOBI 2	L. 69.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000	DR. ROBOT NIK'S	L. 99.000	HELL FIRE	L. 99.000	PIRATES - GENESIS	L. 99.000	TAZMANIA	L. 69.000
ALTERED BEAST	L. 79.000	DRAGON	L. 99.000	HYPERDUNK	L. 69.000	PIT FALL	L. 79.000	TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000
ALISA DRAGON - GENESIS	L. 79.000	DRAGON'S FURY	L. 99.000	(PALLACANESTRO)	L. 109.000	PHILIOS (JAP)	L. 59.000	TERMINATOR 2	L. 49.000
AERIO BASTER	L. 79.000	DJ BOY	L. 79.000	HOOK	L. 79.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 69.000	THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000	DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000	INCREDIBLE HULK	L. 79.000	POPULOUS II	L. 69.000	THE LION KING	L. 119.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000	DOUBLE HEADER HOCKEY +	L. 99.000	INSECTOR (JAP)	L. 79.000	POWER DRIVE	L. 119.000	THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
BALL 2 3D	L. 99.000	DUBLE CLUTCH	L. 99.000	JOURNLEE BOOK	L. 109.000	PUGGSY	L. 79.000	TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000	FOOTBALL	L. 79.000	JURASSIC PARK	L. 89.000	RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 69.000	TURTLES TOURNAMENT	L. 99.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000	EA HOCKEY	L. 49.000	JORDAN BIRDS	L. 89.000	RED ZONE	L. 119.000	FIGHTER	L. 99.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	EARTH WORM JIM	L. 139.000	JAMES POND	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000	ECCO THE DALPHIN 2	L. 119.000	JAMES POND 3	L. 59.000	ROLLING THUNDER 3	L. 119.000	THE OTTIFANTS	L. 109.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000	EMPIRE OF STEEL	L. 69.000	JEWEL MASTER (JAP)	L. 59.000	ROCKET KNIGH	L. 99.000	TURBO OUTRUN	L. 109.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000	ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000	JAMES POND II	L. 79.000	ROCKN ROLL RACING	L. 79.000	THE FAERY TALE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 109.000	ESWAT	L. 79.000	KID CHAMELEON	L. 49.000	ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000	THE TERMINATOR	L. 49.000
BRUTAL	L. 109.000	EVANDER HOLY FIELD'S	L. 129.000	KLAX - GENESIS	L. 79.000	RAMBO III	L. 79.000	THE FLINTSTONES	L. 96.000
BUCK ROGERS	L. 69.000	BOXING	L. 79.000	LOTTUS II	L. 69.000	SENSIBLE SOCCER	L. 109.000	TALESPIIN	L. 49.000
BUGGER MAN	L. 89.000	ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000	LEADER BOARD	L. 79.000	SHAQ-FU	L. 109.000	TOE JAM & EARL 2	L. 124.000
BURNING FORCE	L. 89.000	EXMUTANTS	L. 49.000	LAST BATTLE	L. 79.000	STREETS OF RAGE 3	L. 109.000	TOPOLINO MANIA	L. 79.000
BUSBY	L. 89.000	FATAL FURY	L. 79.000	LEMMINGS 2	L. 109.000	SONIC 3	L. 139.000	TURTLES THE HYPERST ONE	L. 99.000
CUCK ROCK	L. 79.000	FATAL FURY 2	L. 119.000	LEMMINGS 2	L. 109.000	SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000	HEIST	L. 99.000
COMBAT CARS	L. 49.000	FIFA SOCCER	L. 89.000	LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000	SONIC SPINBALL	L. 129.000	TUNDR FORCE II	L. 79.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000	FIFA SOCCER '95	L. 109.000	LOTUS TURBO	L. 69.000	SONIC	L. 49.000	THE GREAT WALDO SEARCH -	L. 79.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000	FATAL LABRINT	L. 79.000	MARVEL LAND	L. 79.000	STREET FIGHTER II	L. 129.000	GENESIS	L. 79.000
CAPTAN PLANET	L. 89.000	FANTASIA (TOPOLINO)	L. 99.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000	ULTIMATE SOCCER	L. 99.000
CHAKAN	L. 59.000	FATMAN (JAP)	L. 49.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	SONIC 2	L. 89.000	URBAN STRIKE	L. 119.000
CHIKI BOY	L. 49.000	FLINTSTONE THE MOVIE	L. 119.000	MIG 29	L. 129.000	SPIDER-MAN	L. 69.000	VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
CRACK DOWN	L. 79.000	FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000	MIZIN WARS	L. 79.000	SHADOW DANCER	L. 79.000	VIRTUAL OLYMPICS	L. 79.000
		F-117 NIGHT STORM	L. 79.000	MICROMACHINE 2	L. 99.000	SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000	LILLEHAMMER '94	L. 79.000
		GREATEST (BOX)	L. 129.000	MUHAMMAD ALI	L. 129.000	SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000	WOLVERINE	L. 89.000
		GODS	L. 79.000	MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000	SILVESTER & TWITTEE	L. 99.000	WWF RAW	L. 115.000
		GREENDOG	L. 99.000	MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000	SNARE RATTLE ROLL	L. 99.000	YOGI BEAR	L. 129.000
		GENERAL CAOS	L. 99.000	MICROMACHINE	L. 89.000	SPACE HARRIER	L. 69.000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
		GENERATION LOST	L. 109.000			SUPER-MAN	L. 99.000	X-CALIBRE	L. 119.000

## MASTER SYSTEM

ACTION FIGHTER	L. 49.000	FORGOTTEN WORLD	L. 49.000	PREDATOR 2	L. 49.000	SURGEON GENERAL	L. 49.000	XENON 2	L. 69.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000	GAUNTLET	L. 69.000	PIT FIGHTER	L. 49.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900		
ALIEN STORM	L. 49.000	G-LOC	L. 49.000	POPOLOUS	L. 49.000	SUPER TENNIS	L. 39.000	WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000	GP RIDER	L. 49.000	PRO WRESTLING	L. 49.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000	WINTER OLYMPICS	L. 49.000
ASTERIX	L. 59.000	HEROES OF THE LANCE	L. 49.000	RAMPART	L. 49.000	STRIDER II	L. 59.000	WINTER OLYMPICS	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 49.000	IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900	RENEGADE	L. 49.000	SHOOTING GALLERY	L. 79.000	ZILLION II	L. 59.900
BATMAN RETURN	L. 49.000	MASTER OF BARKNES	L. 69.000	ROAD RASH	L. 99.900	SMASH HITS	L. 59.900		
BUGGY RUN	L. 49.000	MASTER OF COMBAT	L. 49.000	ROAD RUNNER	L. 49.000	SPEEDBALL 2	L. 59.000		
CHASE HQ	L. 49.000	MONACO GP II (SENNA)	L. 59.000	ROBOCOP (JAMES POND II)	L. 59.000	TENNIS ACE	L. 69.000		
DESERT STRIKES	L. 49.000	MORTAL COMBAT 2	L. 79.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000	TERMINATOR	L. 49.000		



# PROVE

## QUANDO SARÒ GRANDE...

...Che cosa faremo? Quali sogni infantili e quali aspirazioni inseguiremo? Vediamo cosa vorrebbero fare "da grandi" i recensori di Gippi!

### DUPONT



...Farò l'Imperatore del Mondo! Naturalmente sarò immortale, dotato di superpoteri e potrò fare tutto quello che mi pare...

### RED FURY



...Farò la velina di Emma la Notizia, o la modella, o l'attrice, o farò carriera nel campo degli spot pubblicitari, o la ragazza di Non è la Rai, oppure...

### NEXUS



...Seguirò la mia grande aspirazione: fin da piccolo ho sempre sognato fare l'indossatore di moda, e prima o poi ci riuscirò!

### RANDOM



...è un problema. Per decidere cosa fare da grandi bisogna prima diventarlo, e io non credo che ci riuscirò mai. Ma forse... Sì, da grande farò il pompiere...

### TRUST



...Prenderò il posto di Stefano Gallarini di fianco alla Panicucci! E possibilmente di fianco a molte altre ancora...

### APECAH



...Farò erottamarc: quello che passa a prendere la schifezza che buttate via e se la ricicla. Anche se il mio sogno è sempre stato fare il metronotte.

### SCARLET



...Farò il maestro di Arti Marziali! Anche se sono sempre stato attirato dalla carriera di cantante e di scrittore, ma nel dubbio mi va bene anche l'astronauta.

### PADDY



...Farò l'ambasciatore delegato della Sega America. Deciderò dalla mia scrivania le strategie del mio impero (ma te puozzo toccà, ma vac...)?

### MADOC



Da grande farò il cronista di fatti di vita. Mi piacerebbe scrivere di quello che accade alle persone normali, come del grande disastro aereo del 4 gennaio.

### VORDAK



...Grande? I vampiri non crescono, non invecchiano e non muoiono... Per me è veramente una domanda difficile!

### PENTOTHAL



...Diventerò un grande linguista e scriverò un nuovissimo dizionario di neologismi tutti rigorosamente inventati da me!

### STYLZ



...Farò certamente l'archeologo, come nel famoso caso scoperto in vestigia di civiltà perdute e di mura dei

### ROY



...Farò certamente il pescatore professionista, come Sampei, il protagonista di un cartone animato giapponese che

### ORWELL 2000



...Farò certamente lo scrittore: con un soprannome così, d'altra parte, è un destino assolutamente inevitabile!

## PICCHIADURO

Casa: PEDIATRICA

N°Giocatori: 1/4

Continua?: HAI VOGLIA

Livelli di difficoltà: 1

### GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

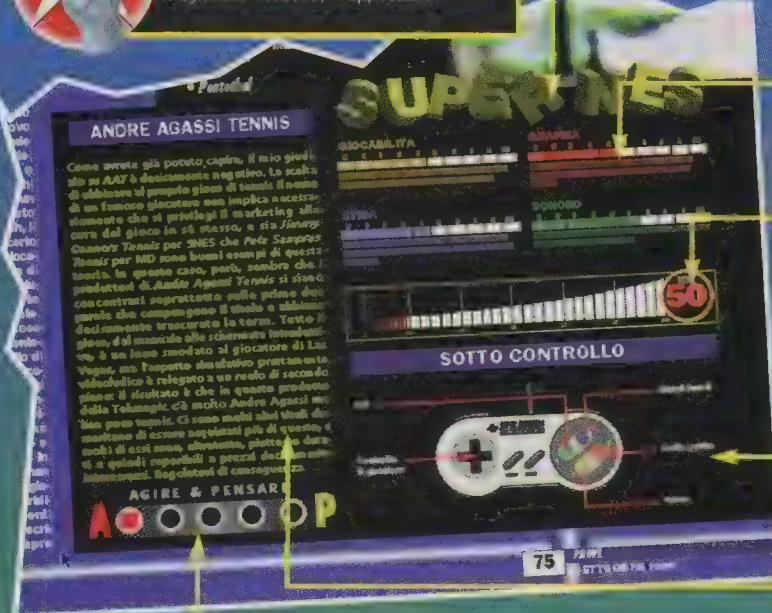
### SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segreteria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



### POWER GAME

Ma, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco: megalinguistico, massiccio, trappobello!



### GENE 1

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi suggeriamo di comprare perché potrebbero essere del problema di compatibilità. In proposito:

### VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio rispetto a grafica, suono, giocabilità e sfida.

### VOTO 1

A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

### SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. E grave? Adiposo.

### COMMENTO

In questa parte righe inviate il vostro commento del recensore, e anche qualcosa di più.

### AGIRE & PENSARE

Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

dinosauri e, soprattutto, lavorare fianco a fianco con Laura Dern!

mi ha aiutato a crescere.



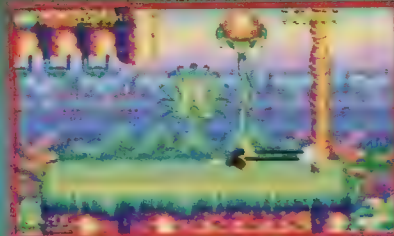
## PIATTAFORME

Casa: **SEGA**

N° Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **2**



Per salire fino alla piattaforma in alto dovete saltare di tronco in tronco.

Bravi! Questo è esattamente ciò che dovete fare.

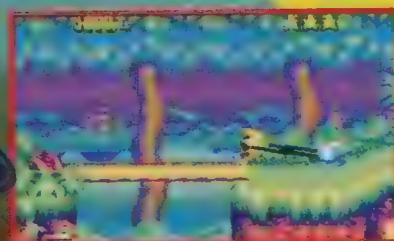
# Ristar



C'erano una volta, in una galassia lontana, lontana, sei pianeti che vivevano in perfetta armonia. Ma, un brutto giorno, dei perfidi alieni

s'impadronirono dell'intero sistema, riducendo in schiavitù i poveri abitanti. Adesso tocca ovviamente a voi scacciare gli intrusi, negli insoliti panni di una simpatica stellina. La storia non è certamente originale, ma d'altra parte non lo è nemmeno il gioco, quindi non c'è da stupirsi. In compenso, tutto il resto riesce a far entrare questo *Ristar* nell'Olimpo dei migliori platform per Mega Drive.

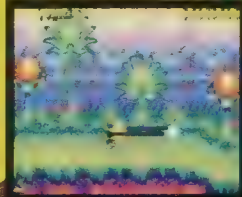
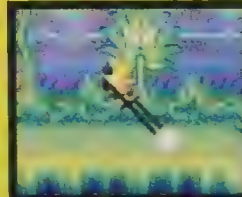
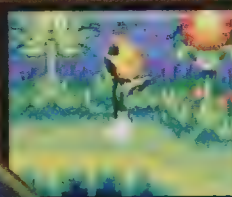
Voi controllate una sorta di stella antropomorfa, anzi, un buco nero con una stella per faccia, anzi, uno sprite che per



Afferrate i nemici e scagliateli il più lontano possibile.

## MUOVITI, MUOVITI...

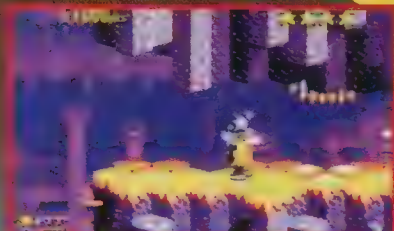
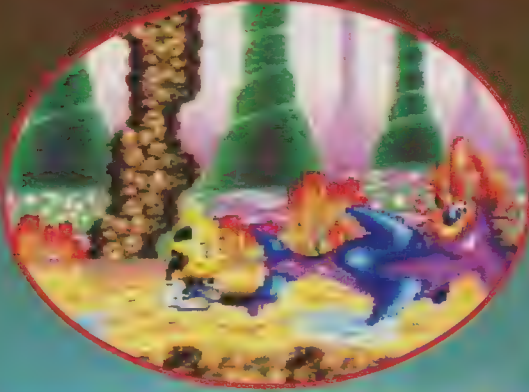
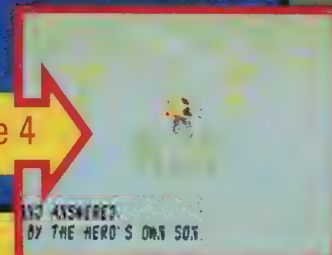
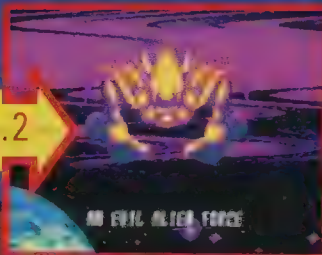
Questi sono solo alcuni dei movimenti che la stellina è in grado di compiere. Proseguendo nei livelli ne scoprirete molti altri...





## UN, DUE, TRE... STELLA!

In questa sequenza potete assistere all'arrivo di Ristar. Dovrà liberare un'intera galassia dai perfidi alieni. In bocca al lupo!



Lanciate in avanti la statuetta per far cadere la gabbia.



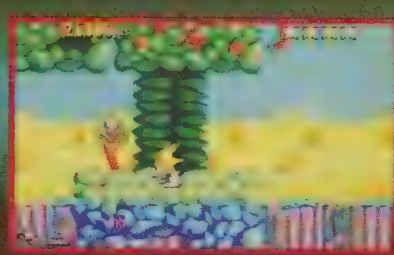
Il talpone di fine livello è un osso duro, ma basta un po' di pratica.

comodità chiamerò stellina. Ristar, questa stellina, è in grado di compiere svariate azioni grazie alle sue braccia allungabili. In questo modo può spazzar via i nemici, azionare particolari congegni e aggrapparsi un po' dovunque. Tra l'altro, ogni pianeta ha le sue particolarità che dovrete imparare a conoscere prima di poter proseguire. C'è il solito pianeta completamente congelato, quello sottomarino, quello affetto da una flora particolarmente invadente e quello ricco di vulcani e di fiumi di lava. Decisamente particolari, poi, il pianeta tutto automatizzato e, soprattutto, il pianeta musicale, pieno di strumenti e di strani nemici. Tra l'altro, in questo pianeta per avanzare dovrete mettere a frutto tutta la vostra esperienza in puzzle-game, visto che dovrete riuscire a portarvi sempre dietro un metronomo che vi servirà per convincere degli uccelli canterini a lasciarvi passare. Il mostro finale di questo livello è un grosso uccellaccio stonato che dovrete

convincere ad abbandonare la carriera di cantante. Ma tutti i boss di fine livello sono ben realizzati: spaziano da un buffo pesce-martello a un mago fluttuante, da una talpa armata fino ai denti a un'enorme mostro di ghiaccio che dovrete uccidere a colpi di pizza bollente. Particolarmente geniali, poi, gli avversari di metà pianeta. Nel pianeta di ghiaccio dovrete sfidare a palle di neve uno strano



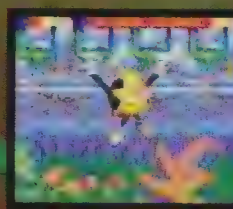
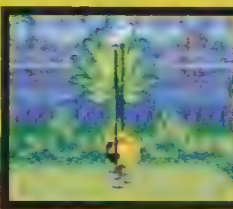
Nel bonus stage dovrete raggiungere il tesoro che si trova in alto. Per far questo dovrete prendere velocità roteando intorno a quel paletto.



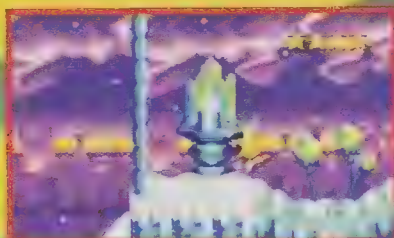
Nei momenti di pausa vedrete Ristar fare delle orribili facce.



Nel secondo pianeta dovrete immergervi continuamente.







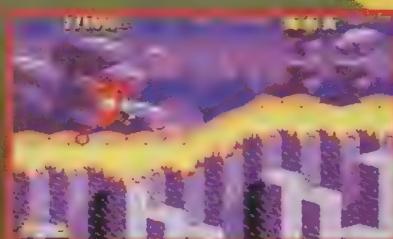
Fate molta attenzione perché sul ghiaccio si scivola.



Quel pallozzo nero è un nemico che è appena stato spazzato via.



Attaccatevi ai "soffioni" per raggiungere l'uscita.



Un lapillo ha colpito in pieno il nostro Ristar.

individuo, nel pianeta vulcanico dovete ricordarvi la sequenza in cui appaiono alcuni alieni, mentre nel pianeta musicale dovete cercare di colpire degli uccelli meccanici che si muovono a tempo di musica. Ovviamente non mancano gli schermi bonus, nei quali dovrete raggiungere un tesoro posto in alto sopra a una piattaforma. Per far questo dovete aggrapparvi a un'asta e prendere velocità roteando vorticosamente.

Purtroppo, come già detto, nel complesso *Ristar* non brilla per originalità visto che a parte alcuni colpi di genio la struttura di gioco è tale e quale a molti altri titoli. Ma, in fondo, questo passa in secondo piano grazie all'immenso divertimento che questo gioco saprà offrirvi.

•Trust

## MEGA DRIVE

### RISTAR

Bisogna ammettere che la Sega ha fatto per l'ennesima volta un buon lavoro. *Ristar* è realizzato ottimamente sotto tutti i punti di vista. Dalla grafica nitida, dettagliata e soprattutto colorata, al sonoro piacevole e adeguato all'atmosfera del gioco. Tra l'altro la stellina è bellissima, grazie ai moltissimi frame di animazione e all'ironia con cui sono stati realizzati, e può effettuare un sacco di movimenti diversi. Insomma, l'unico vero grande difetto è la sostanziale mancanza di originalità. Infatti, questo gioco ricorda un po' troppo la saga di Sonic. La scaletta orizzontale a cui vi dovrete attaccare per superare i vari ostacoli è tale e quale a quella di *Sonic & Knuckles*, mentre la sciata all'inizio del pianeta di ghiaccio è identica alla discesa in snowboard di *Sonic 3*. Comunque sia, se siete dei veri appassionati di giochi di piattaforme, non vedo perché non dovrete comprare anche questo ennesimo titolo.

#### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ristar è un platform divertentissimo grazie alle molte trovate geniali e all'originale sistema di controllo.

#### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il livello hard rappresenta una sfida abbastanza dura. Facile, invece, il livello normal.

#### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
La grafica è allegra e molto colorata, particolarmente ben curati i background.

#### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Molto carine le musiche, in particolare quelle del quarto pianeta.

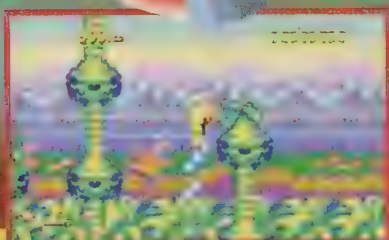


### SOTTO CONTROLLO

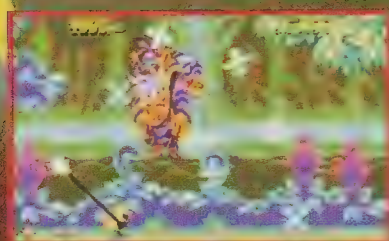


#### AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P



Grazie a degli appositi paletti potrete fare anche questo.



Vi presento il boss che incontrerete alla fine del primo pianeta.



A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA  
SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI



**QUEEN**  
*COMPUTER*

**S · H · O · P**

**CORSO DANTE, 2 - TORINO**  
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA**  
telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555



## PIATTAFORME

Casa: **KONAMI**

N° Giocatori: **1**

Continua?: **PASSWORD**

Livelli di difficoltà: **3**



Sia gli sprite che le animazioni ricalcano lo stile dell'animato.



Dal combattimento si passa al Luna Park?



I fondi di back-ground non sono realizzati.



# the adventures BATMAN & ROBIN

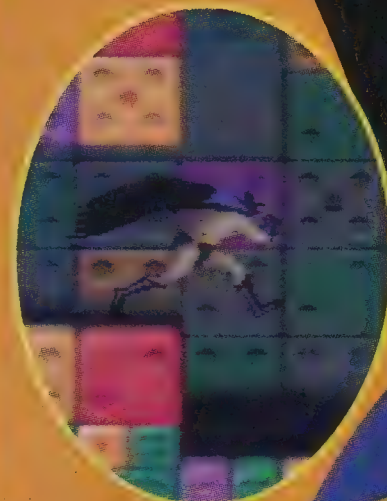


La prima domanda che viene spontaneo porsi, dopo qualche partita a *The Adventures of Batman and Robin*, è: "E Robin? Che fine ha fatto?". In effetti,

dato il titolo del gioco, scoprire che il protagonista effettivo è il solo Batman, mentre Robin si limita a comparire in un paio di sequenze, può essere sulle prime una delusione. In realtà non si tratta di un'operazione fuorviante da parte del marketing Konami, ma di una strana storia di licenze: la softhouse giapponese ha infatti acquistato i diritti per la conversione videoludica della serie animata di

Batman. Successivamente (quando la struttura di gioco era stata già definita) il nome della serie è stato mutato in "The Adventures of Batman and Robin"; a quel punto la Konami non ha fatto altro che apporre letteralmente il titolo per il quale aveva acquistato i diritti sul suo nuovo gioco per Super Nintendo, anche se ormai il protagonista assoluto era l'Uomo Pipistrello, e Robin aveva solo un ruolo di comparsa. Non temano, però, i miei 25 lettori: nonostante questa incoerenza fra forma e sostanza, ossia fra il titolo e la struttura di gioco, **TAOB** è

è, e resta, un ottimo gioco. Innanzitutto, riesce a riprodurre magistralmente lo stesso tratto grafico e le medesime atmosfere dark che caratterizzano la serie da cui trae l'ispirazione (e il copyright). La cura per il dettaglio è grande e a tratti quasi maniacale, e anche le animazioni sono realizzate in modo assolutamente pregevole; unico difetto, una certa lentezza nel movimento dello sprite principale: Batman si muove con stile egregio, ma a volte sembra che corra in salita o controvento. Ciò nonostante i programmatori della Konami dimostrano ancora una volta di avere una particolare confidenza con l'hardware dello SNES e sono riusciti a sfrut-





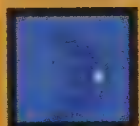
# of ROBIN



## BAT/TREZZI

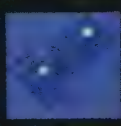
TAoBeR è un gioco di azione e avventura dove avere ragione di tutti i livelli avrete bisogno di superare i vari ostacoli. Alcuni degli oggetti sono disponibili in ogni livello (la Pistola Spray, l'Esplosivo e la Torcia), altri, invece, sono disponibili solo in particolari situazioni (la Maschera Antigas, la Pistola Spray, l'Esplosivo e la Torcia). Infine, sono disponibili solo in particolari situazioni (la Maschera Antigas, la Pistola Spray, l'Esplosivo e la Torcia).

### BATARANG



Consigliabile per i nemici che si trovano a distanza. È un oggetto molto utile per i nemici che si trovano a distanza.

### FUNE [GRAPPLING GUN]



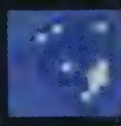
È un oggetto molto utile per i nemici che si trovano a distanza. È un oggetto molto utile per i nemici che si trovano a distanza.

### PISTOLA SPRAY [SPRAY GUN]



Consigliabile per i nemici che si trovano a distanza. È un oggetto molto utile per i nemici che si trovano a distanza.

### ESPLOSIVO [PLASTIC-EXPLOSIVE]



Una bella carica di plastico serve a buttar giù i muri e a colpire i nemici.

### FUMOGENO [SMOKE BOMB]



Come la Pistola Spray, ma indicato per i nemici che si trovano a distanza.

### OCCHIALI A RAGGI X



Lo schermo diventa rosso e si possono vedere i trabocchetti nascosti.

### MASCHERA ANTIGAS



Riduce del cinquanta per cento i danni derivanti dai gas velenosi.

### TORCIA [FLASH LIGHT]



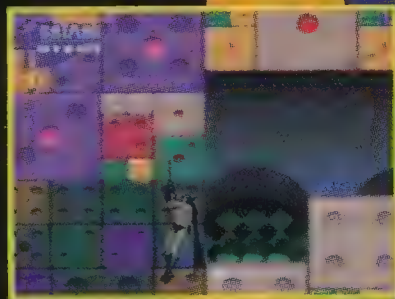
Consigliabile senza indugio per farsi strada nelle stanze più buie.

### MASTER KEY



È un oggetto molto utile per i nemici che si trovano a distanza. È un oggetto molto utile per i nemici che si trovano a distanza.

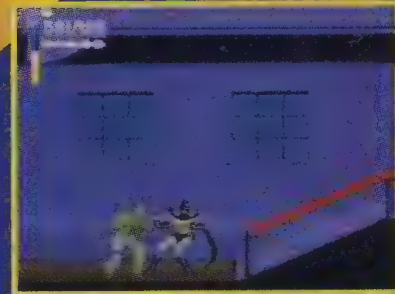
tare appieno le molteplici capacità del chip grafico Nintendo. In particolare vi segnalo il pregevole uso delle trasparenze, implementate magistralmente quando una nube di gas velenoso invade lo schermo. Non manca peraltro il settimo modo grafico (ovvero il Mode 7), primo protagonista delle sezioni automobilistiche con vista dall'alto, in cui il giocatore è posto ai comandi della Batmobile. Come avrete potuto capire, TAoBeR è un titolo dalle molteplici personalità: a ben pensarci l'etichetta di "gioco di piattaforma" gli va un po' stretta. Ognuno degli otto scenari che lo compongono, infatti, è strutturato in modo tale che il suo svolgimento



Il gioco si svolge in modo tale che il suo svolgimento



Il livello del Luna Park è uno dei più suggestivi in assoluto.



Nonostante le armi, Batman combatte molto bene anche a mani nude.





Molto buono sotto tutti gli aspetti, TAoBaR è un must per tutti i fan.



## THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Non c'è alcun dubbio: TAoBaR è in assoluto il migliore fra tutti i videogiochi che siano mai stati realizzati su licenza d'immagine del celebre supereroe alato. Con questo prodotto la Konami dimostra che, quando si è supportati da una grande professionalità, si possono realizzare tie-in di ottimo livello: giochi, cioè, che mettano in primo piano la qualità della programmazione, prima ancora di ogni considerazione commerciale. Se poi c'è anche una licenza ad accompagnare e supportare l'uscita di un videogame di qualità... beh, tanto meglio. Ottima realizzazione e licenza fortemente evocativa si rivelano, quindi, un binomio vincente nel caso di TAoBaR. L'unico difetto è costituito da una certa lentezza nel movimento dei personaggi che alla prova dei fatti, tuttavia, non compromette troppo il giudizio complessivo. Questa è la cartuccia da acquistare se, per qualsiasi motivo, avete una simpatia per Batman. Attenzione, però, siate pronti a sudare sette camicie perché il livello di difficoltà è in alcuni passaggi veramente elevato.

### AGIRE & PENSARE



# SUPER NES

## GIOCABILITÀ

La struttura di gioco è composita e varia. Bisogna adottare stili di gioco sempre diversi, ma il sistema di controllo è eccellente.

## SFIDA

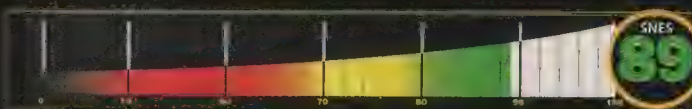
Il livello di difficoltà è tosto e può a tratti risultare frustrante. Progredirete lentamente, ma con grande soddisfazione (sembra l'oroscopo...).

## GRAFICA

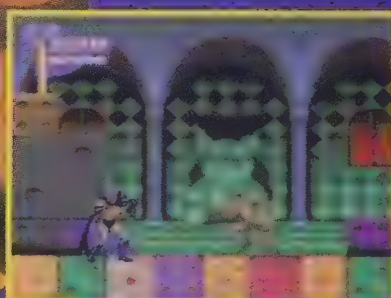
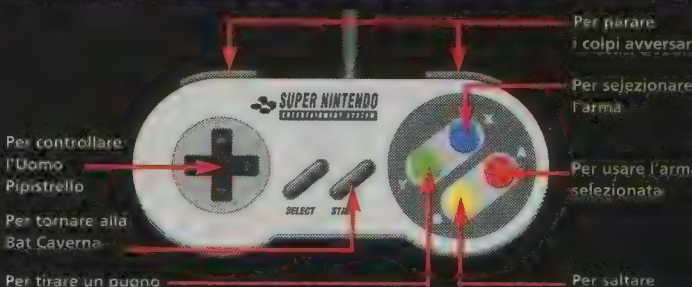
Un uso magistrale della palette del Super Nintendo ha permesso di riprodurre perfettamente l'atmosfera gotica del mondo di Batman.

## SONORO

I suoni emessi dal Super Nintendo sono in grande spolvero e offrono un degno contraltare musicale alla grafica sontuosa. Discreti gli effetti.



## SOTTO CONTROLLO



Un'altra immagine dello straricco livello dei giocattoli viventi.



Naturalmente il Joker è l'arcinemico di Batman.

ricorda quello di un episodio della serie: in questo modo si è posti di fronte a sfide sempre nuove, in cui di volta in volta bisogna adottare stili di gioco diversi. Sono presenti elementi dei picchiaduro a scorrimento, dei giochi di guida, dei titoli strategici e di quelli più tradizionalmente platform. Per completare i primi sette scenari occorrerà sconfiggere uno a uno tutti i più terribili nemici di Batman, da Joker a Catwoman, da Penguin a Riddler: alla fine dell'ottavo livello, invece, bisognerà affrontare tutti i nemici in una volta sola (senza poter gridare). La profon-

dità di gioco è garantita dalla presenza di una componente, per così dire, tattica, che conferisce maggiore spessore alle sezioni più arcade: per superare tutti i livelli (alcuni dei quali, vi avverto subito, non sono affatto facili) sarà assolutamente necessario equipaggiare il personaggio con la giusta attrezzatura. A questo proposito, una calma e meditata preparazione nella Bat Caverna è senza dubbio consigliabile.

•Pentothal

Si acquista alla Game Shop (10)

## BATMAN PER SEMPRE



secondo luogo, non rivedremo neppure Michael Keaton, che aveva prestato il viso (costantemente coperto dalla maschera, in verità) all'Uomo Pipistrello sia in "Batman" che in "Batman Returns". Il suo posto sarà preso da Val Kilmer, che i più tamarri ricorderanno in "Top Gun" di Tony Scott, i più fricchettoni in "The Doors" di Oliver Stone e gli intenditori in "Top Secret" dei fratelli Zucker. Secondo le prime anticipazioni, in "Batman Forever" farà la sua comparsa, nientemeno che The Riddler in persona. Proprio lui.



# GET READY!

VENDITA PER CORRISPONDENZA  
TEL. 051/6446994 • 6446996

E AL DETTAGLIO  
VIA GUIDOTTI, 40/B • 40134 BOLOGNA



GIOCHI NUOVI E USATI PER  
SUPER NINTENDO • GAME BOY • MEGA DRIVE  
GAME GEAR • 3DO • JAGUAR • NEO GEO



## GUIDA

Casa: **ELECTRONIC ARTS**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **3**

# THE NEED



Mentre il 3DO carica potete gustarvi delle bellissime immagini digitalizzate. Meglio che niente.



Un panorama romantico per un gioco dedicato ai vecchi amighisti nostalgici.



Oh, oh, mi è sembrato di vedele una gip! State più attenti, non vorrei che mi rovinaste la macchina!



Evidentemente in America le Ferrari le usano per tagliare il prato.



Per la serie chi mi ama mi segua...



Brum...

Skrieek

Vrooarr...!!!

Oops - Scu-

sate ragazzi,

ma quando una

simulazione di corsa automobi-

listica è così ben fatta non so

trattenermi... Nel nostro caso

NFS presenta a suo vantaggio

una serie di punti non da poco

tra i quali la cura che è stata

usata nel trasmettere ogni

minimo particolare della realtà

sullo schermo: potrete scegliere

cambio automatico, ABS, tipo

di aderenza alla strada e, in

fase di gara, diversi altri parti-

colari come il senso di percor-

renza del tracciato (potrete

anche farlo tutto a ritroso,

oppure giusto ma a marcia

indietro, anche se in questi casi

non posso certo assicurarvi una

buona riuscita nella competi-

zione) e le viste del veicolo

(interna, esterna e da dietro).

Degna di nota anche la capa-

cità del replay, che salva l'inte-

ro tracciato dando la possibilità

di rivedere ogni azione della

gara appena svolta,

partendo



# FOR SPEED



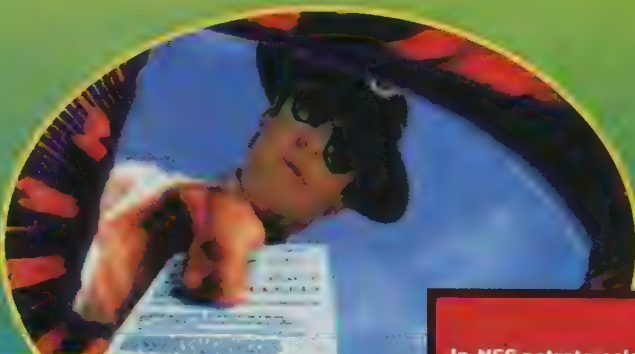
dai momenti salienti di quest'ultima oppure dal tratto finale, dal punto di vista di ben sette telecamere diverse a varie velocità di moviola. In tema di opzioni, possiamo scegliere tra 8 modelli di bolidi, dal "carrettone" della Mazda alla Lamborghini Diablo VT (un modello che richiederà certamente un po' di pratica)! Tutte le macchine hanno caratteristiche proprie e dettagliatissime, si distinguono perfino nella risposta ai comandi del pad e nella diversità dei cruscotti. Prima della partenza dovreste decidere, inoltre, tipo di pista, livello di difficoltà, condizioni del traffico e intelligenza del vostro rivale. Ogni percorso è composto da 3 segmenti (2 nel livello novizio), durante i quali avrete sott'occhio, col tasto pausa, il punto del tratto in cui vi trovate in un dato momento, la distanza dal vostro avversario (N.B.: anche se scegliete di gareggiare solo contro il tempo potrete richiamare in ogni momento il "simpaticone" computerizzato per iniziare a gareggiare contro di lui), qualche opzione tra quelle già citate e, ovviamente, l'abbandono della gara (quit!). La velocità d'azione non sembrerà elevatissima, ma dopo un po' ci si



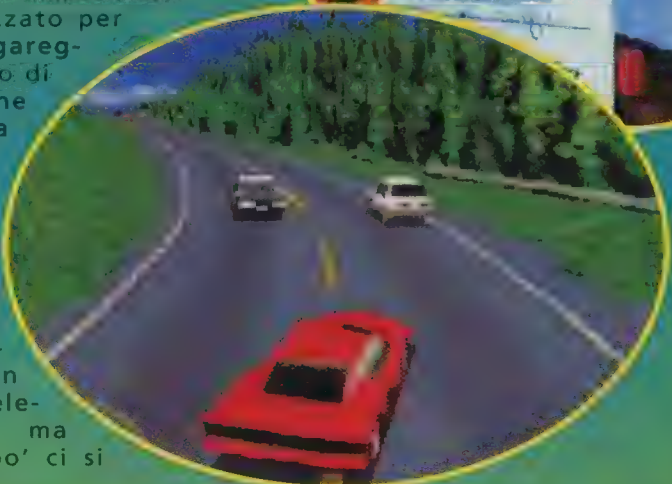
Il cruscotto è un po' spartano, ma penso che potrei adattarmi. Cosa ne dite?



Guidare nel traffico è sempre una bella rottura. A volte anche nel vero senso della parola.



A sinistra, no, la multa no!  
A destra, sì, il sorpasso sì!



La visuale dall'abitacolo è senz'altro più realistica.



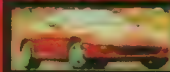
Non è Ridge Racer, ma chi amava Test Drive non rimarrà deluso.

## GRAND PRIX

In NFS potrete selezionare 8 diverse auto, eccole qui di seguito in ordine di velocità:

### TOYOTA SUPRA TURBO

cilindrata: 2997 cc; vel. max: 155 mph. Il motore proprio così: è decisamente lento ma con la consistenza di un ferro armato.



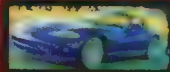
### MAZDA RX 7

cilindrata: 1308 cc; vel. max: 150 mph. La più scarsa vittima del traffico per prendere la mano con il rivale.



### DODGE VIPER RT/10

cilindrata: 2996 cc; vel. max: 150 mph. Non molto veloce, all'accelerazione il suo forte: zero le riprese (da 0 a 60 mph in 4,8 secondi).



### ACURA NSX

cilindrata: 2977 cc; vel. max: 148 mph. Molto media, sceglierla se volete avere una buona terzina di strada con una discreta velocità.



### PORSCHE 911

cilindrata: 3000 cc; vel. max: 140 mph. Per chi vuol stare sul classico non c'è niente di meglio, diretta ed elegante.



### CHEVROLET CORVETTE ZR 1

cilindrata: 5700 cc; vel. max: 138 mph. Non è cattivissima, in vera e propria falca della strada.



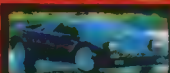
### FERRARI 512 TR

cilindrata: 4943 cc; vel. max: 152 mph. Ottim al sumo, come dire di più? Ah, sì: è l'auto preferita dal vostro avversario!



### LAMBORGHINI DIABLO VT

cilindrata: 5700 cc; vel. max: 202 mph. Lo scheggia della situazione, questo bolide per eccellenza non è certo adatto ai deboli di cuore.







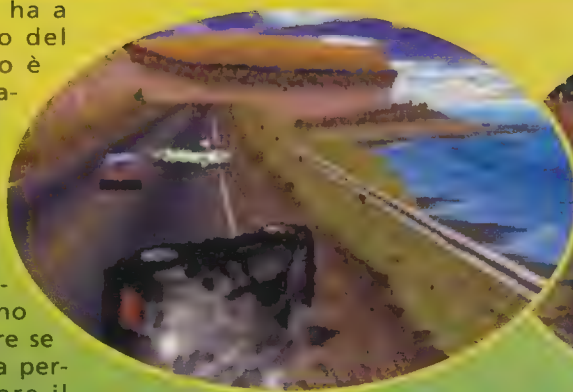
rende conto che questo ha a che fare con il realismo del gioco... Meno realistico è l'angolo di sterzata, decisamente limitato... ma tanto a 150 miglia orarie chi si metterebbe a fare inversioni di marcia? Per il resto, occhio alla pula (e ti pareva...), della cui vicinanza sarete comunque avvisati da un cicalino intermittente, per scegliere se rallentare (e fare la brava persona) o accelerare (e fare il furbo); ottime le interazioni con gli altri veicoli, che in casi di traffico eccessivo non esiteranno a fare marcia indietro per evitare gli ostacoli o addirittura a svegliarvi con sonore strombazzate di clacson di volume variabile secondo la distanza (fantastico!). Potrete poi abbattere cartelli vari e alberi... Ah dimenticavo: in città, tra un lastrone e l'altro dei marciapiedi di cemento, qualche programmatore pignone ha ben deciso di far crescere i classici ciuffetti d'erba... e scusate se è poco! Male invece per quel che riguarda bivi e incroci con altre strade... Non esistono! In compenso i fondali sono semplicemente idilliaci, specialmente tra boschi e montagne, anche se il clima non è certo quello da passeggiata ecologica, da quel che ho potuto vedere!

• **Orwell 2000**

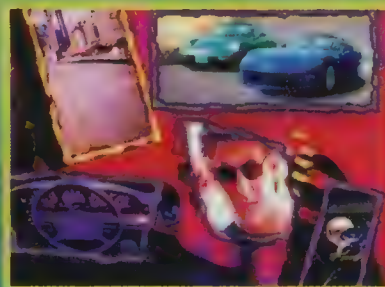
Si ringrazia Joystick Fun (MI)



Un tentativo di sorpasso niente male. Occhio alle fiancate!



La bellezza grafica dei check point è proporzionale al valore del gioco.



Un taxi che supera una Diablo? Non c'è più religione! Si esce un'ora prima!

## THE NEED FOR SPEED

Forse tutti quelli che in *The Need for Speed* si aspettavano di trovarsi di fronte un gioco alla "Daytona" rimarranno un po' delusi. In effetti *NFS* gli assomiglia sotto molti aspetti, soprattutto sotto quello grafico dove texture mapping a go go e incredibili fondali grandiosamente pennellati ben si fondono con il realismo che solo in una buona simulazione come questa si può ritrovare; gli elementi di questo tipo sono infatti molti: rombo del motore sempre diverso, tempi reali di accelerazione e frenata, stridii vari, sgommate, sfollate, sensibilità dello sterzo differente da veicolo a veicolo, impatto dell'aria, peso e chi più ne ha più ne metta, che rendono di grande impatto il gioco. Forse l'unico punto debole è la velocità, anche se è in gran parte colpa delle realistiche capacità delle auto e uno scrolling a volte scattoso, con qualche rallentamento qua e là. In definitiva, comunque, *NFS* riesce a raccogliere un buon giudizio, se non altro, grazie a un discreto mix tra simulazione e spettacolarità.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P



### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Dipende dalle azioni e dal modello di automobile: col tempo, comunque, migliora

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Da soli (a tempo) non è granché, contro il computer la situazione migliora

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Particolarissima, anche se a volte si

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Non si nota l'assenza della musica durante la gara, mentre negli altri punti del gioco è molto bella, così come gli effetti sonori



## SOTTO CONTROLLO



NB: il pad è riconfigurabile in cinque modi differenti predefiniti

PROVE

50

FEBBRAIO 1995



# VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC

VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO

TEL 02/29402806 - FAX 29525146



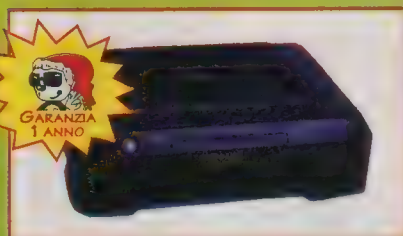
320 PAL

MEGA RACE L. 1.050.000  
+ GIOCO + FIFA L. 1.160.000



SUPER NINTENDO L. 269.000

+ FFA 309.000  
+ ALL STAR + MARIO L. 329.000  
+ DONKEY KONG 379.000



NEO GEO CD L. 1.050.000

+ 4 GIOCHI L. 1.599.000  
+ 9 GIOCHI L. 1.599.000



CDX 32 L. 449.000 EURO

+ GIOCO 569.000

MEGA CD + 9 GIOCHI L. 599.000



SATURN + GIOCO

1.399.000

**Super Nes**  
Power Instinct  
Wild Guns  
Brandish  
Justice League  
Lupin III  
Joe & Mac III  
Biker Mice  
Cannon Fodder  
Demon's Blazon  
Manchester United Soccer  
Pagemaster  
Uniracers  
Wolverine  
Black Hawk  
Michael Jordan

**Megadrive**  
Road Rash III  
Ristar  
Bloodshot  
Cannon Fodder  
Pitfall II  
Viewpoint  
Theme Park  
The Smurfs  
Syndicate  
32X  
Tee Off  
Metal Head  
Cosmic Carnage

**Street Racer**  
Nba Jam  
Motocross  
Super Afterburner  
Mortal Kombat

**Saturn**  
Chinese Detective  
Clockwork Knight  
Gale Racer  
Virtua Fighter  
Cotton II  
Panzer Dragon  
Victory Goal  
Daytona Usa

**3DO**  
Alone in the Dark  
Another World  
Slayer  
Space Ace  
Star Blade  
Space Shuttle  
heme Park  
Return Fire  
Flashback

**Neo Geo CD**  
Samurai Showdown II  
Double Dragon  
King of Fighter 94

**Offertissima Super Nes**  
1 Gioco L. 79.000  
2 Giochi L. 99.000

**Cool World**  
Hook  
Inspector Gadget  
Claymates  
X-Kaliber  
Soldiers of Fortune  
Total carnage  
Time Trax  
Young Merlin  
Tazmania  
Lethal Weapon  
Super Strike Eagle  
Street Fighter II  
Tom & Jerry  
Pink Goes to Hollywood  
Super James Pond  
Super Ninja Boy  
Super Back to the Future  
World Heroes  
Jacky Crush  
Mortal Kombat  
Contra III  
Top Racer II  
Super Swiv  
Flying Hero  
Super Valis IV  
First Samurai  
Joe & Mac II  
Return of the Double  
Dragon  
Power Athlete  
Lemmings  
Final Fight  
The Flingstones  
The Pirates of Dark  
Waters  
Musya  
Rugby  
Rushing Beat  
Alien VS Predator

NOLEGGIO E VENDITA

SONY PLAYSTATION

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE

GAME GEAR

NEO GEO CD

MEGA CD

MEGA 32X

SATURN

3DO



PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:

VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS

VENDITA TELEFONICA CON CARTA DI CREDITO

OFFERTA DEL MESE  
DONKEY KONG COUNTRY  
USA E PAL 149.000



## STRATEGIA

**Casa: OCEAN**

**N° Giocatori: 1-4**

**Continua?: PASSWORD**

**Livelli di difficoltà: 1**

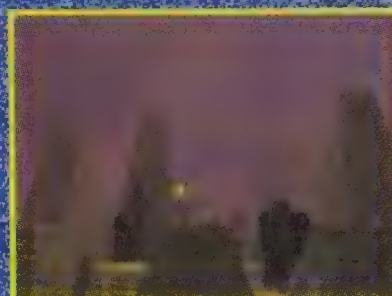
In linea di massima esiste una separazione abbastanza definita fra i videogiochi per computer e quelli per console: da una parte, infatti, abbiamo prodotti concepiti per un'utenza più matura, dall'altra titoli più immediati e semplici, spesso direttamente ispirati ai coin-op. Ogni tanto, però, appaiono sulla scena delle tastiere capolavori dal concept così geniale che sarebbe un vero delitto limitarne l'utilizzo ai soli possessori di PC o Amiga: titoli come *Sim City*, *Populous*, *Powermonger* o, più recentemente, *Doom*, pur avendo avuto i natali sui computer, sono stati prontamente convertiti per le più svariate piattaforme ludiche, facendo la gioia dei possessori di console che possono così fruire di prodotti eccezionali senza doversi svenare per l'acquisto di un costoso 486. Ora è giunto il turno di un altro celebre hit della scena PC e Amiga: si tratta di *Syndicate*, suggestivo gioco di strategia con contaminazioni "shoot'em up" e ambientazione



Anche la presentazione dello schermo è diversa dalla versione per console.



Con il Persuadatron potrete convincere uno agente a tradirvi.



La città cyberpunk, dove si svolgono le vostre imprese in un'ambientazione davvero suggestiva.

# SYN



## ARMI E BAGAGLI

All'inizio del gioco è possibile equipaggiare i propri agenti soltanto con questi quattro tipi di oggetti. Investendo denaro nella Ricerca & Sviluppo potrete in seguito ottenere un armamentario più sofisticato ed efficace. D'altro canto, se si spendono troppi soldi per la R&S, non ne rimarranno abbastanza per acquistare in giusta quantità le armi disponibili. Insomma: per avere successo in *Syndicate* non basta essere killer senza scrupoli, bisogna sapersi anche trasformare in lucidi e lungimiranti manager.

### PISTOL



Quest'arma costituisce l'equipaggiamento base per gli agenti del nostro syndicate. Non ha un grande raggio di tiro e i suoi proiettili non sono neanche molto potenti, però costa poco.

### SHOTGUN



abbattuti).

Con questi si comincia a ragionare: è possibile colpire un bersaglio anche se non è vicinissimo all'agente tiratore. Si possono sottrarre ai poliziotti (una volta

### PERSUADATRON



Spesso gli obiettivi non vanno eliminati, ma soltanto "persuasi" per mezzo di questa strana pistola. Un solo colpo e la volontà della vittima verrà completamente annullata.

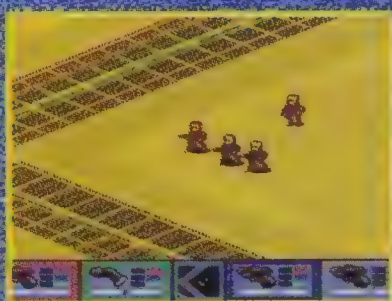
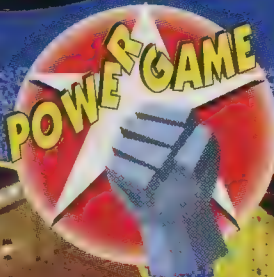
### MEDIKIT



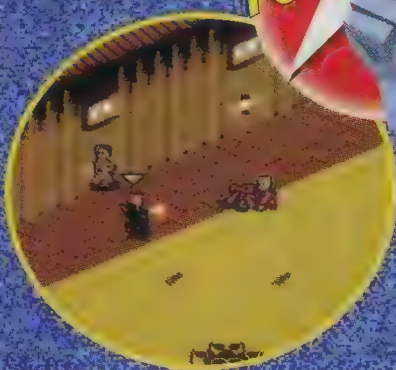
Perdere un agente in azione comporta un costo enorme per l'organizzazione. È quindi bene fare una buona scorta di questi kit che riportano i feriti alla piena



# DICATE



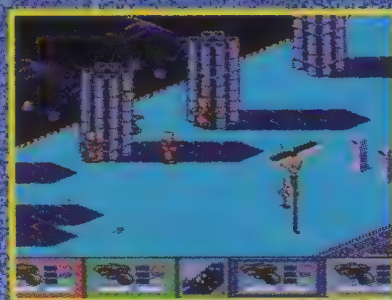
Armi sventate e sguardo feroce: i nostri agenti cibernetici si apprestano a sopperire alle nuove missioni.



Il fatto di non poter vedere dentro gli edifici vi costringe a fare da spionaggio.



Torna lo stile grafico della serie: il nostro, un immagine triviale da una missione seguita dal gioco, si vede vedere gli agenti cibernetici in azione.



L'opera si affaccia sul futuro e sul sogno della città per il futuro.

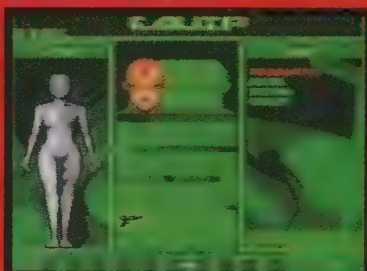


In questa missione troverete un agente cibernetico e un agente cibernetico.

cyberpunk, sviluppato originariamente dalla Bullfrog di Peter Molyneux nel 1993.

L'azione si svolge in lontano e devastato futuro in cui le sorti delle nazioni sono guidate da oscure organizzazioni criminali (chiamate, appunto, "syndicate") che combattono fra loro per il controllo del pianeta. Il giocatore riveste il ruolo di un giovane dirigente di una di queste organizzazioni: il suo scopo sarà guidare il proprio "syndicate" fino alla vittoria totale su tutte le organizzazioni nemiche e alla conseguente conquista del pianeta. Ma il potere va raggiunto passo dopo passo, cioè missione dopo missione. All'inizio del gioco si può solo operare sul territorio dell'Europa Occidentale: selezionandolo sulla mappa generale si accede a una schermata di briefing in cui vengono illustrati gli obiettivi della missione (nella fattispecie, eliminare tutti gli agenti nemici). Successivamente si procede alla fase di equipaggiamento della squadra di agenti che si occuperà della faccenda: si acquistano armi e kit di pronto soccorso dopodiché si è pronti per entrare nel vivo dell'azione. A questo punto il gioco diventa una sorta di spara-

## GIOCO DI SQUADRA



Il nostro syndicate ha a disposizione un totale di otto agenti, distrutti i quali il gioco, fatalmente, finisce. E quindi importantissimo equipaggiare tutti gli agenti col massimo che le nostre finanze e la nostra tecnologia ci consentono. Eventuali perdite potranno comunque venire rimpiazzate catturando agenti nemici che saranno opportunamente riprogrammati. In questa fase si sceglie anche il numero di agenti da inviare sul territorio: il massimo è quattro, ma bisogna tener

presente che in quelle missioni in cui l'agilità e la destrezza contano più della pura potenza di fuoco è assolutamente consigliabile mettere in campo una sola coppia o, addirittura, un agente singolo.



tutto, seppur molto sofisticato: si prende il controllo degli agenti inviati sul luogo e li si dirige verso gli obiettivi.

Quando gli agenti nemici sono a portata di fuoco un mirino colorato appare su di loro, ma non sarà solo una questione di velocità, bisognerà pianificare tatticamente l'attacco, magari costeggiando un muro per sorprendere i nemici alle spalle. Una volta completata la missione si ottiene il controllo sul territorio e si può cominciare a progettare la prossima missione su un territorio adiacente. Progressivamente, attraverso missioni più complesse in cui la componente strategica acquista un'importanza sempre maggiore,

si cercherà di estendere il proprio dominio a tutto il pianeta. Non sarà un'impresa facile, perché i syndicate avversari faranno di tutto per ostacolare le mire del giocatore, ma proprio la complessità della sfida (che richiede una saggia amministrazione finanziaria dell'organizzazione, oculati investimenti in Ricerca e Sviluppo per l'equipaggiamento degli agenti e una tassazione impietosa dei territori controllati) costituisce la caratteristica più affascinante di questo titolo.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

## RICERCA E SVILUPPO



I nostri agenti biocibernetici incorporano la più avanzata tecnologia militare disponibile, ma devono essere continuamente "migliorati" per mantenersi al passo con l'aumentare di difficoltà delle missioni. Bisogna quindi destinare una parte del budget del syndicate alla Ricerca & Sviluppo, che renderà disponibili modelli sempre più aggiornati di gambe, braccia, occhi, cuori e cervelli. Un apposito grafico permette di monitorare il processo di ricerca: sull'asse delle x è riportato il tempo, mentre sulle y si trova la percentuale di completamento della ricerca. Investendo una somma maggiore di denaro il grafico procede con una pendenza maggiore: in questo modo il progetto raggiungerà il 100% in un lasso di tempo minore. Sta al giocatore scegliere fra un progresso tecnologico rapido e costoso oppure lento ed economico.

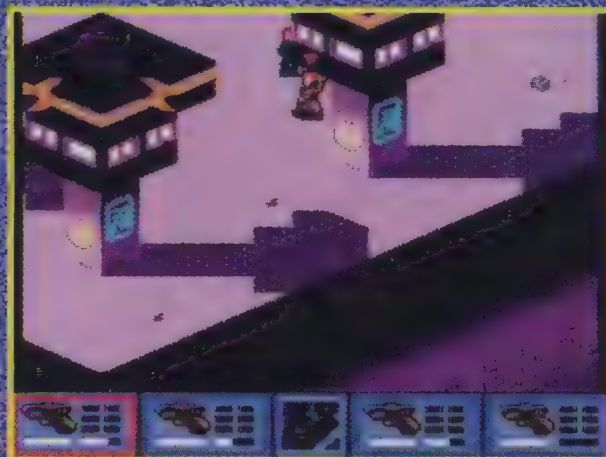
I nostri agenti biocibernetici incorporano la più avanzata tecnologia militare disponibile, ma devono essere continuamente "migliorati" per mantenersi al passo con l'aumentare di difficoltà delle missioni. Bisogna quindi destinare una parte del budget del syndicate alla Ricerca & Sviluppo, che renderà disponibili modelli sempre più aggiornati di gambe, braccia, occhi, cuori e cervelli. Un apposito grafico permette di monitorare il processo di ricerca: sull'asse delle x è



Non dimentichiamo che per accedere nelle varie zone del mondo è necessario disporre di una certa quantità di denaro.



Dalla fine scorsa i vostri agenti potranno essere fatti e convertiti in combattimento di tutti i tipi. Per Pentothal.



## SYNDICATE

Anche se rispetto alle versioni per computer si sono inevitabilmente persi alcuni particolari, *Syndicate* resta un gioco dalla profondità e dall'atmosfera impareggiabili. Chi possiede il Multitap potrà poi giocarlo nella modalità a quattro giocatori che per coinvolgimento e divertimento è eccezionale: ognuno controlla un agente e ci si distribuiscono i compiti come in un vero commando. I difetti sono lievi: in primo luogo il sistema di controllo (originariamente concepito per il mouse) è un po' penalizzato dall'uso del joystick; inoltre il gioco si rivela eccessivamente lento nei passaggi da una schermata all'altra, tanto che a volte - dimenticando che risiede interamente su silicio - si direbbe che stia "caricando". Tuttavia si tratta di peccati veniali che non pregiudicano la qualità complessiva del gioco. E veramente appagante dirigere i propri agenti nel bel mezzo di una piazza affollata e mettersi a far fuoco sui civili inermi per il puro gusto di fare una strage: certo, ci vuole un po' di senso dell'umorismo, ma quello non vi manca, vero?

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il gioco è stato concepito per dare il massimo usando il mouse. Col joystick non è la stessa cosa ma, una volta fatta la mano, tutto funziona.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una cinquantina di missioni imperniata su una struttura di gioco profonda e complessa ma allo stesso tempo.

### IMMAGINE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La grafica non è spettacolare ma crea una bella atmosfera cyberpunk: i dettagli sono curatissimi, nulla è lasciato al caso.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche sono sensibili all'azione: per esempio, quando si passa da una missione all'altra, la musica cambia.



## SOTTO CONTROLLO

Per entrare in modo "panico"

Per dirigere gli agenti

Per controllare l'intero gruppo



Per cambiare arma

Per usare l'arma selezionata

Per entrare o uscire dai veicoli

Per cambiare agente



Un'immagine dell'introduzione animata in 3D che mostra l'acquisizione di un nuovo agente.



Un'immagine dell'introduzione animata in 3D che mostra l'acquisizione di un nuovo agente.





Vendita per  
corrispondenza

# VIRTUAL GAMES

3DO

+ converter  
+ gioco a scelta  
£. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Gridders	105.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mcree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodown	129.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Space Shuttle	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fighter 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Total Eclipse	69.000
Vr Stalker	99.000
Way of the warrior	105.000
Who shot Jhonny Rock	109.000
Wialae Golf	115.000

GRANDI  
OFFERTE

Sony PlayStation  
+ gioco  
£. 1.690.000



Ordina subito!

019-639225

Tel. e Fax

019-639223

Via Portio, 44  
17020 Bardino V. (SV)  
di Borgo Diego

MEGA DRIVE + 2 pad  
£. 219.000

SATURN

£. 1.399.000

Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mystery-Mansion	149.000
e altri ancora.....	

GAME GEAR

£. 170.000

Aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fiter 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

Battletech	119.000
Contra 3	119.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
ECCO the dolphin 2	115.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	125.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Lawnmower-man	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
NLH Hockey	115.000
Operation Europe	125.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Sonic & Knuckle	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	115.000

SUPER NINTENDO

£. 219.000 !

Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	149.000
Black Throne	119.000
Breath of fire	129.000
Death & Ret. of Superman	129.000
Demon's Crest	129.000
Donkey Kong Country	139.000
Double Dragon 5	119.000
Dragon Ball Z 3	119.000
Dragon Bruce Lee	139.000
EarthWorm Jim	139.000
Final Fantasy 3	135.000
Great Circus Mystery	139.000
Jungle Book	119.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	139.000
Mario's fun letter	115.000
Maximum Carnage	119.000
Mortal Kombat 2	129.000
Operation Europe	135.000
Power Ranger	139.000
Samuraj Shodown	139.000
Soccer Shootout	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metroid	119.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	139.000
Vortex (FX Chip)	139.000
Wild Trax	129.000
W.W.F. Raw	115.000

Sega 32X Pal

£. 399.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Wars I	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000



## PICCHIADURO

**Casa:** TAKARA

**N°Giocatori:** 1/2

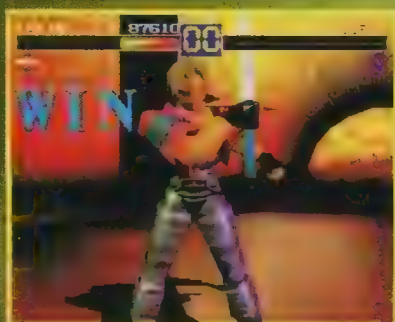
**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 5

Ragazzi, ve li ricordate i bei tempi di *International Karate*, *The Way of the Tiger* e *The Last Ninja*? No? Beh, per chi non lo sapesse sto parlando di antichi picchiaduro

per l'inossidabile C64. Ebbene, dando una prima, superficiale, occhiata a *Toh Shin Den* non ho potuto fare a meno di trattenere una lacrima di commozione: il tempo passa per tutti ma l'emozione di trovarsi di fronte a capolavori del genere e provare ogni volta le stesse emozioni, nonostante le innovazioni tecnologiche, mi rincuora non poco...

Tutto questo per dire che il gioco in questione vi farà passare pomeriggi interi sgranocchiando patatine e brioches, e vi ipnotizzerà in una sorta di "estasi combattiva" che i giocatori più esperti di sicuro conosceranno. Abbiamo qui infatti nientepopodimeno che un clone di *Virtua Fighter* molto migliorato (!!!). Vedo già i vostri visi sbiancare e/o la bava colare sulla recensione, che schifo! Potrete comunque notare dalle foto che non sto esagerando, infatti partiamo da un'ottima grafica poligonale per arrivare comunque a sostanziali differenze quali le viste del combattimento e la presenza delle armi. Si possono scegliere quat-



Ogni personaggio ha la sua sequenza finale in caso di vittoria.



Sofia lancia dei cerchi di energia simili a fireball.



Questo gioco vi fa ricordare la maniera impressionante le ambientazioni di *Blade Runner*.

Gaia è l'ultimo nemico che dovrete affrontare. È enorme, cattivo e bellissimo, basta la sua risata a far gelare il sangue.

# TOH S

POWER GAME





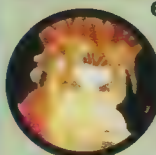


# ANDELA

tro differenti inquadrature, delle quali una inutilizzabile (praticamente da elicottero), che aggiungono non poco al fascino del gioco rispetto al titolo del Saturn: abbiamo infatti una totale rotazione della telecamera attorno ai personaggi in movimento, che permette la ripresa da svariati punti di vista con angolazioni mai statiche e grande utilizzo dello scaling. Il ventaglio dei personaggi offre la possibilità di scegliere tra otto guerrieri, ognuno selezionabile in due varianti relative al colore dei vestiti e ad alcuni dettagli grafici. Per quanto riguarda le armi sono di diverso tipo a seconda del combattente, dai pugnali alla frusta, fino alla grandiosa spada a due mani, e su queste potrete incentrare le più complicate tecniche di combattimen-

## POLIGONI ASSASSINI

### SHINJO EIJI



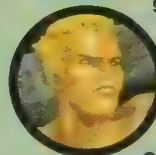
63 kg per 175 cm, anni 21 -  
La trasposizione animata di Ryu su PlayStation.  
Arma: Katana  
Supermossa finale: Mezzaluna da destra a sinistra verso il basso e ritorno + triangolo.

### AMOH KAYIN



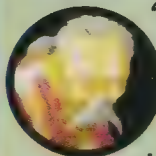
64 Kg per 178 cm, anni 22  
Ogni buon gioco giapponese ha anche il suo buon americano.  
Arma: Claymore  
Supermossa finale: Mezzaluna da destra a sinistra verso il basso e ritorno + triangolo.

### IRON RUNGO



92,6 kg per 196 cm, anni 30  
Non esiterà a schiacciarti con la sua imponente mole.  
Arma: Mazza  
Supermossa finale: mezzaluna da destra a sinistra verso il basso e ritorno + triangolo.

### FAI FO



48 kg per 154 cm, anni 106  
Pare anziano e gracile, ma fa molto male.  
Arma: Artigli  
Supermossa finale: destra, mezzaluna da sinistra a destra verso il basso, sinistra + triangolo.

### SOFIA



50 kg per 172 cm, anni 24  
È un ex agente della CIA, e sa usare perfettamente la frusta.  
Arma: frusta  
Supermossa finale: Destra, sinistra, destra, sinistra + triangolo.

### ELLIS



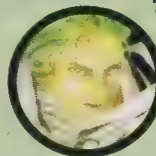
46 kg per 155 cm, anni 16  
La giovane praticante di arti marziali fa della velocità il suo punto di forza.  
Arma: Pugnali  
Supermossa finale: Destra, sinistra, destra, sinistra + triangolo.

### MONDO



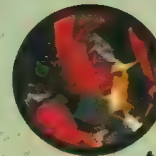
66 kg per 179 cm, anni 42  
Il samurai per eccellenza.  
Arma: Naginata  
Supermossa finale: Un quarto di lunetta dal basso a destra per due volte, sinistra + triangolo.

### DUKE B RAMBERT



75 kg per 190 cm, anni 29  
È un cavaliere in armatura e spadone.  
Arma: spada a due mani  
Supermossa finale: mezzaluna da diagonale in basso a sinistra a destra verso il basso, sinistra + triangolo.

### GAIA



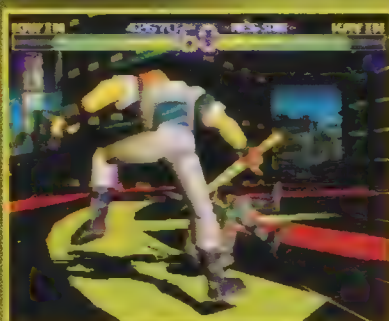
100 kg per 214 cm, anni 40?  
Oltre agli attacchi normali ha due poco simpatiche code da scorpione e delle soprannaturali tecniche speciali;  
Arma: spada bastarda  
Supermossa finale: ?





to e le mosse speciali varie. Quest'ultime comprendono classiche fireball, saltori mortali con scie infuocate e sfiziose sfere di energia, passando per il naginata allungabile di Mondo, alle supermosse finali. Di volta in volta che terminerete il gioco vi verrà infatti svelata la tecnica segreta del personaggio utilizzato in quel momento, con tanto di dimostrazione pratica!

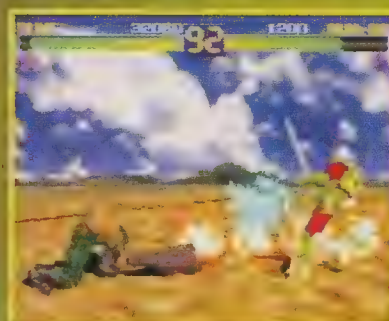
Queste mosse potranno venire utilizzate solo in caso di estremo bisogno, cioè se la vostra barra di energia passerà dal giallo canarino al rosso lampeggiante. Oltre allo scannamento vero e proprio, con l'ottimo effetto "esplosione" quando il colpo va a segno, sarà inoltre molto divertente anche far cadere il nemico dal ciglio del precipizio che circonda gli scenari, specialmente se si gioca in due: non è raro poi che nella foga del combattimento chi ha momentaneamente la meglio in questo modo segua, di lì a poco, il malcapitato nell'abisso, sull'onda di un attacco realizzato con troppa decisione e soprattutto scarso calcolo delle distanze, ottenendo così scene da panico collettivo, ve lo assicuro. Dal punto di vista delle opzioni abbiamo la scelta del personaggio con una sua dettagliata descrizione e, in fase di gara, il livello di difficoltà, il tempo, il modo (in demo, contro il computer oppure un amico) gli incontri da vincere per passare all'avversario successivo (da 1 a 6), la forza di ognuno dei due, l'autodifesa (attivata o meno),



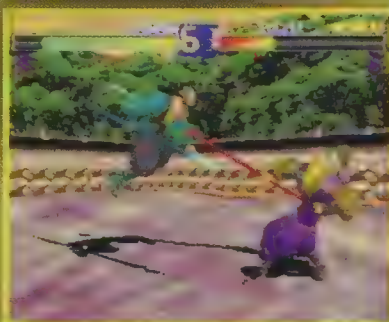
Se il combattimento è molto ravvicinato i duellanti appaiono enormi.



Vi prego di notare il velo trasparente che avvolge Ellis.



Quando Run-Go abbatte la sua clava sul terreno sono dolori.



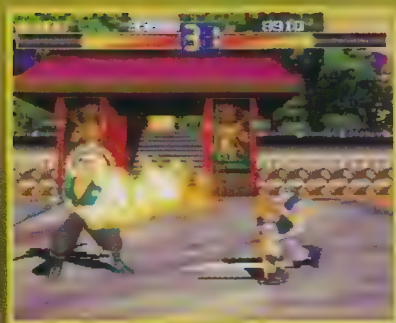
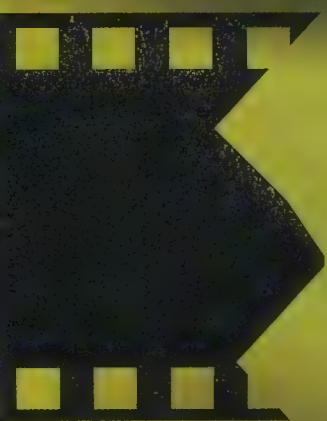
Mondo infilza l'avversario e dopo averlo fatto roteare lo sbatte a terra.



Le rovine di Stonenge fanno da sfondo a questo epico scontro.







La Takara ha racchiuso in un unico gioco il meglio degli altri picchiaduro.



Anche il faccione sullo sfondo è rimasto impressionato dall'azione.

## PUNTI DI VISTA

### NORMALE

La ripresa più classica e funzionale da usare.



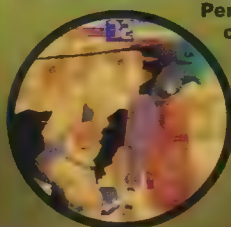
### LUNGA

Meno dettagli, riscattati comunque da una vasta veduta d'insieme.



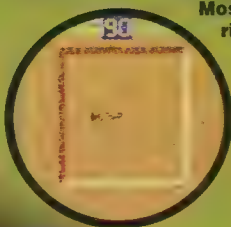
### OVERHEAD

Per amatori, cioè chiunque desideri ammirare il tipo di grafica molto da vicino.



### DAL CIELO

Mostra tutto il ring dall'alto, scenografica anche se decisamente poco funzionale.



Il tabellone sullo sfondo riproduce in tempo reale tutta l'azione.



Quasi tutte le mosse speciali sono altamente spettacolari.



Ecco una classica fireball. Adoro questo genere di mosse speciali.

• **Orwell 2000**

Si ringrazia Future Games (Mi)

## TOH SHIN DEN

Non si può certo dire che *Toh Shin Den* non fosse uno dei titoli più attesi, almeno per verificare le capacità della macchina e poterla paragonare con quelle già disponibili sul mercato, e devo proprio ammettere che ha mantenuto le promesse sotto ogni punto di vista: meno di due secondi per caricare uno schermo, assoluta fluidità dei movimenti senza nessun rallentamento o sfarfallio, il tutto condito da una grande giocabilità e da un'ottima risposta ai comandi. Sfondi a tratti molto originali e dal respiro medievale-epico-fantastico, buon parlato digitalizzato, ottimi effetti sonori e musiche da fibrillazione... Ma... come 105? Ebbene sì, vogliamo ribadire l'importanza relativa del voto. Per il momento nessun titolo può essere paragonato a *Toh Shin Den*, ma non sappiamo se questo gioco rappresenterà lo standard in un prossimo futuro. In più la console su cui gira costa ancora troppo, quindi questa recensione va presa più come un'anticipazione di cosa ci aspetta, che non come una guida all'acquisto.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

## PLAYSTATION

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comandi semplici e funzionali, considerando la quantità di tasti e mosse.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Come sempre da soli finisce prima, in due scegliete un voto da 11 a 20.

### CRASH

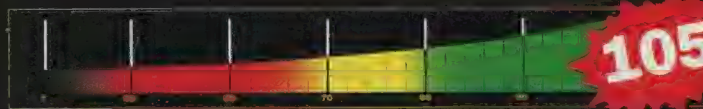
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Con lode e bacio accademico, antichissimo, ma a meno di 100 anni.

### UMORE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musica fantastica, stupidei gli effetti.



## SOTTO CONTROLLO

Rotazione

Per muoversi e saltare



Colpi speciali

Colpi di arma e calci

N.B.: i comandi sono riconfigurabili a piacere



## PIATTAFORME

**Casa:** VIRGIN

**N°Giocatori:** 1

**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 3



"Hakuna matata". Il buon vecchio Orazio avrebbe detto "Carpe Diem", ma nella savana africana si svolge la drammatica vicenda di

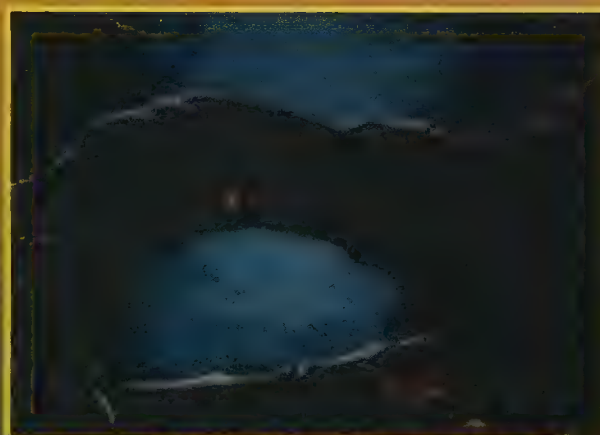
Simba un latinismo del genere sarebbe risultato stonato. La Virgin, che conosce bene queste regole non scritte dello "show-business", ha perciò cercato di trasportare la grandiosità della savana (resa in maniera magistrale nel film) sul piccolo portatile di casa Sega. Vi troverete così a ripercorrere le sequenze più spettacolari del lungometraggio Disney nelle zampe di Simba, futuro sovrano "di tutto quello che è illuminato dal sole", con lo scopo di riconquistare il trono usurpato da Scar, zio doppiogiochista e fratricida. Prima di poter sbatacchiare per bene il parente, dovrete però affrontare i dieci livelli di gioco lungo i quali vi capiterà di penzolare dalle code degli ippopotami e di essere inseguiti da una carica di gnu, passando attraverso il lugubre cimitero degli elefanti in cui incontrerete iene col fiato e ragni enormi. Nel corso dei livelli avrete inoltre la possibilità di collezionare diversi bonus, che avranno la forma di insetti (chi ha visto il film potrà facilmente comprendere il perché...), mentre di tanto in tanto potrete avere la fortuna di raccogliere un diamante(?). Una volta terminato il livello, questo bonus vi permetterà di guidare Pumbaa, il maiale della prateria amico di Simba, in una sezione di gioco speciale in cui, con un po' di abilità, potrete raccogliere vite-extra per il Re Leone.

• Gearloose

Si ringrazia Odis - Roma



Un'immagine in tal modo illuminata qua e là dalle scimmie è esilarante!



Un'immagine presa dallo schermo bonus in cui dovrete controllare Pumbaa, il maiale selvatico.



Queste immagini statiche non possono rendere l'idea dei movimenti compiuti dal piccolo Re Leone.

# THE LION KING

## THE LION KING

Nonostante il genere sia ormai arrivato a "raschiare il fondo del barile", sono rimasto molto soddisfatto di questa versione per Game Gear di *Lion King*, che la Virgin ha realizzato dopo quelle per Mega Drive e Super NES. La grafica già nel primo livello è sbalorditiva e lo sprite principale sembra uscito direttamente dal film; il sonoro non è da meno, grazie alle canzoni di Elton John e Tim Rice. Inoltre, fin dalle prime partite il gioco si lascia dominare come dovrebbe ogni platform e guidare Simba si rivela molto divertente. Un vero peccato quindi che sul fattore sfida *The Lion King* debba cedere il passo: infatti, anche se giocando al livello Hard (qui indicato proprio con *Lion King*) diventa più difficile portare Simba alla vittoria, i più navigati fra voi non impiegheranno di certo più di una settimana per finirlo. Considerando comunque la sua fattura, il gioco resta caldamente consigliato ai principianti che stanno cercando un buon platform.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Divertente sin dal principio, come si conviene a un gioco di piattaforme: una volta iniziato, non riuscite più a staccarvi da Simba.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il vero punto debole del gioco: se fosse stato meno facile avremmo avuto tra le mani uno dei migliori platform mai usciti per Game Gear.

### LIBERITÀ

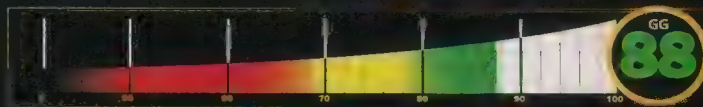
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Simba si muove con una fluidità degna del film, ma il problema è il doppiogiochismo: non riuscite più a staccarvi da Simba.

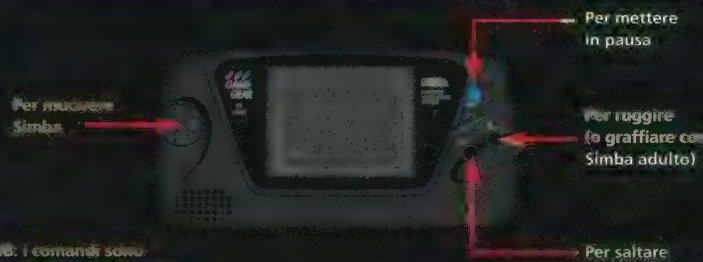
### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche di Zimmer e le canzoni di John e Rice sono state trasposte nel Game Gear con una fedeltà che non si può dire.



## SOTTO CONTROLLO



Per muovere Simba

Per mettere in pausa

Per ruggire (o graffiare con Simba adulto)

Per saltare



b a s t a  
p o c o  
p e r  
c a m b i a r e  
il  
m o n d o  
d e l  
v i d e o g i o c o







# SUPER NINTENDO

e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



L. 113.000



L. 125.000



L. 140.000



L. 138.000



L. 115.000



L. 118.000



L. 115.000



L. 113.000



L. 138.000



L. 98.000



L. 135.000



L. 138.000



L. 115.000



L. 138.000



L. 140.000

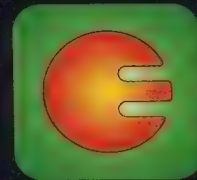


CHIAMATA GRATUITA  
NUMERO VERDE  
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE



# SUPER NINTENDO



e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



L. 125.000



L. 135.000



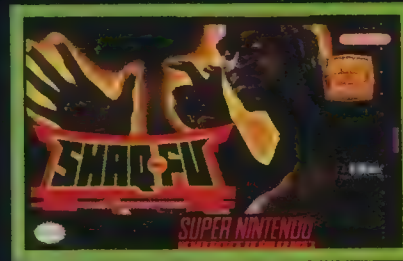
L. 140.000



L. 140.000



L. 124.000



L. 115.000



L. 125.000



L. 120.000



L. 138.000



L. 115.000



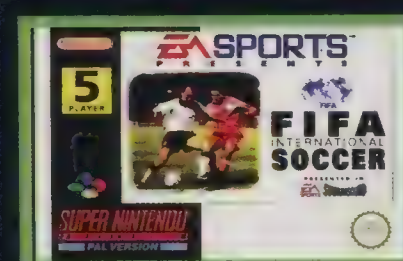
L. 135.000



L. 110.000



L. 115.000



L. 103.000



L. 115.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

CHIAMATA GRATUITA  
NUMERO VERDE  
167-018820





SHINING FORCE 2 • SONIC & KNUCKLES • WARIO LAND

GAME  
power

# help

ANNO 2 • N° 2



SONIC & KNUCKLES

PRIMA PARTE

WARIO LAND

GB

SECONDA  
PARTE

SHINING FORCE 2

MD

SECONDA PARTE

2



# MUSHROOM HILL ZONE

# SONIC & KNUCKLES

## Livello 1-1

Già nel primo livello Sonic potrà scegliere tra diverse strade per arrivare alla fine del livello. Fate attenzione a quale strada scegliete! Se prendete la strada sbagliata perderete alcuni dei molti tesori nascosti che si trovano sparpagliati un po' dovunque.

Quando arrivate in questo punto dovete utilizzare il fungo per rallentare la vostra caduta. Cercate di raccogliere gli anelli facendo attenzione alle spine sul fondo del pozzo. Inoltre, quando atterrate sul lato dovete stare attenti ai vari nemici locali.

Non appena avete completato il giro della morte e siete scesi dalla collinetta fermatevi un attimo a controllare cosa c'è su questo fungo. Saltategli sopra per raccogliere un bel po' di anelli.

Se trovate difficile raggiungere la sporgenza successiva, usate questa molla nascosta che vi darà la spinta necessaria.



Se entrate nel passaggio segreto vi troverete di fronte a un grosso anello. Passateci attraverso per raggiungere il livello bonus.

Sopra questo fungo troverete altri anelli. Una volta che ne avrete raccolti cento otterrete una vita extra.







Se optate per questa strada fate attenzione alle talpe. Vi tireranno addosso dei funghi che vi faranno perdere il controllo del vostro porcospino.

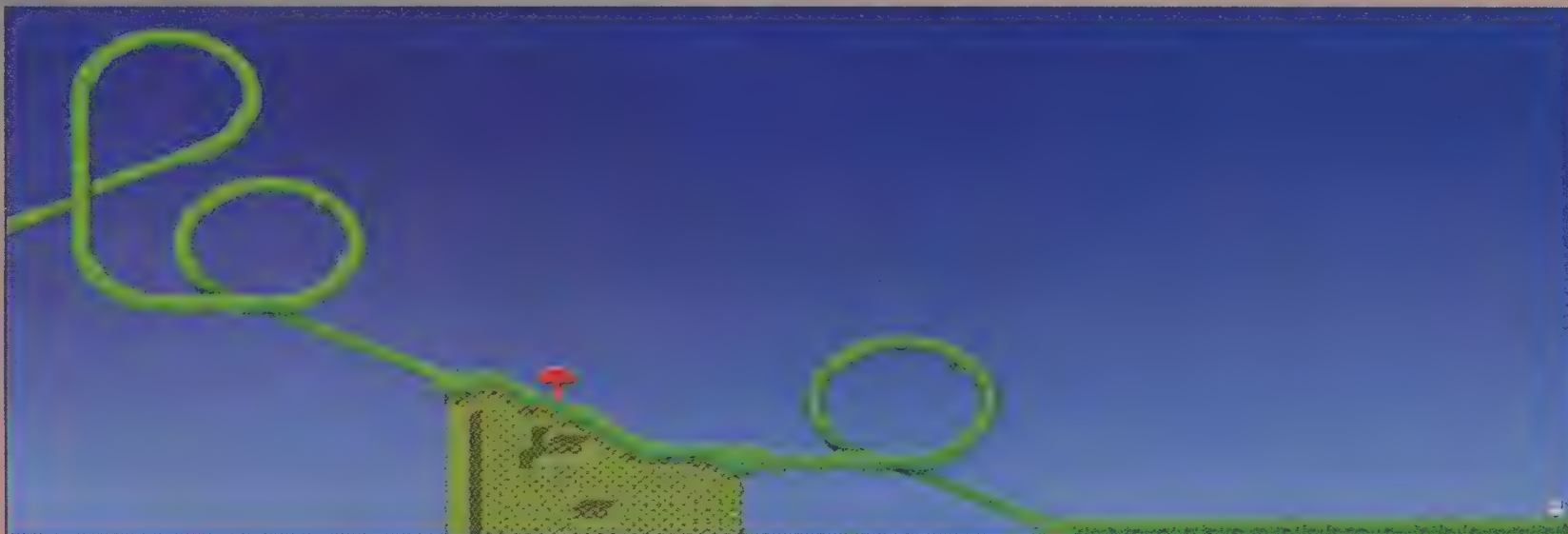
In questo punto incontrerete delle farfalle volteggianti. Se non le colpite vi seguiranno per tutto lo schermo.



Quando passate dal lampione salva-posizione ricordatevi di saltare nel cerchio di stelle che apparirà poco sopra. Potrete così raggiungere uno schermo bonus.



Invece di andare dritti avanti, scendete fino a questo punto dove troverete una molla gialla. Camminateci sopra per scoprire un passaggio segreto.





# IL GIRO DI KNUCKLES

Se decidete di utilizzare Knuckles nel primo livello avrete la possibilità di seguire anche quest'altro percorso. Per raggiungere tutte le zone dovete utilizzare le abilità speciali di Knuckles: arrampicarsi e volare. Fate molta attenzione quando vi arrampicate perché dagli spuntori potrebbero apparire da un momento all'altro.

## Livello 1-1



All'inizio del livello 1.2 potrete raccogliere un sacco di anelli. Fate attenzione a raccogliergli tutti in modo da poter raggiungere in fretta i 100 anelli necessari per ottenere una vita extra.

Correte quassù per raggiungere il grosso anello che si nasconde nel muro. Passateci attraverso per raggiungere un livello bonus. Dovrete raccogliere tutte le sfere blu. Una volta fatto questo verrete ricompensati con uno Smeraldo del Caos.

## Livello 1-2



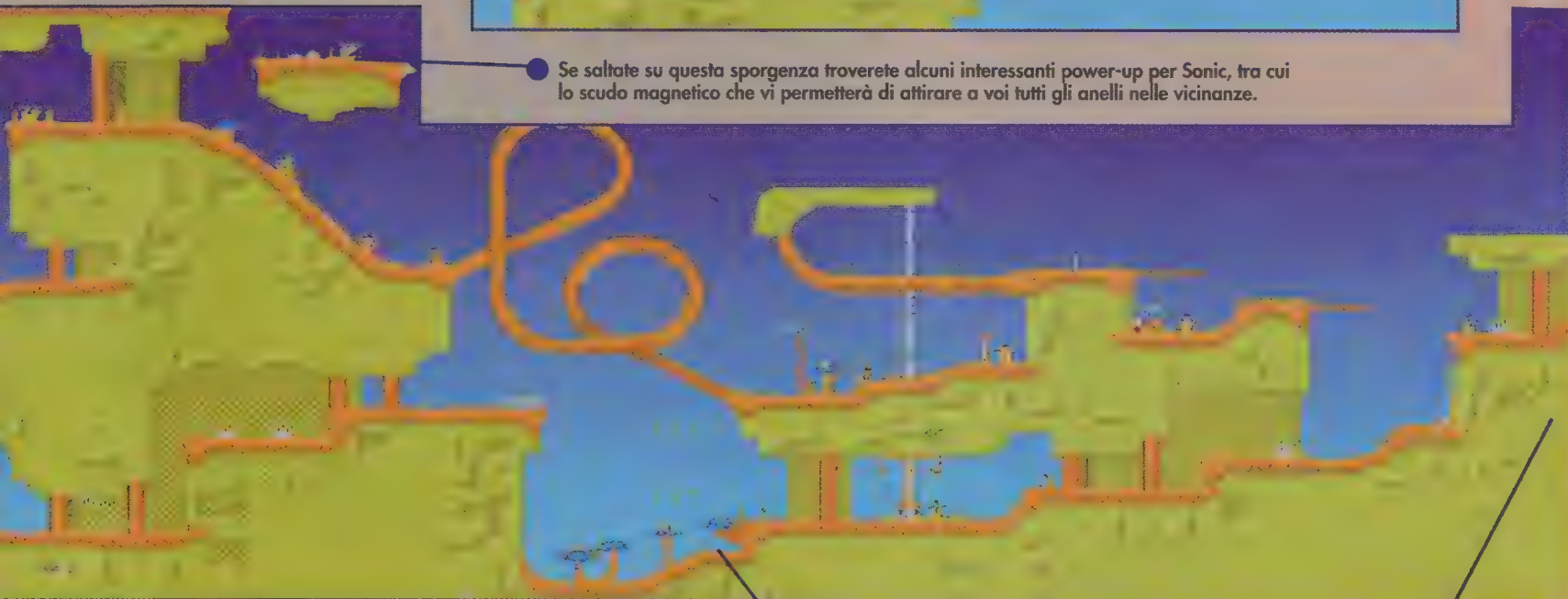
Nella seconda metà della Collina dei Funghi un sacco di bonus vi terranno occupati. Comunque sia, chi va piano va sano e va lontano perché nella zona è pieno di cattivoni. Soprattutto fate attenzione al gallo segnamento. Dopo che avrà preso un lungo respiro vi scaglierà addosso una folata di vento. Se vi colpisce dovete stare solo molto attenti a non finire sopra a qualche spuntone.

Per raggiungere quella specie di ascensore, che vi permetterà di seguire una strada alternativa, dovete spiccare un lungo salto dall'orlo della piattaforma di legno. Fate bene i vostri conti.



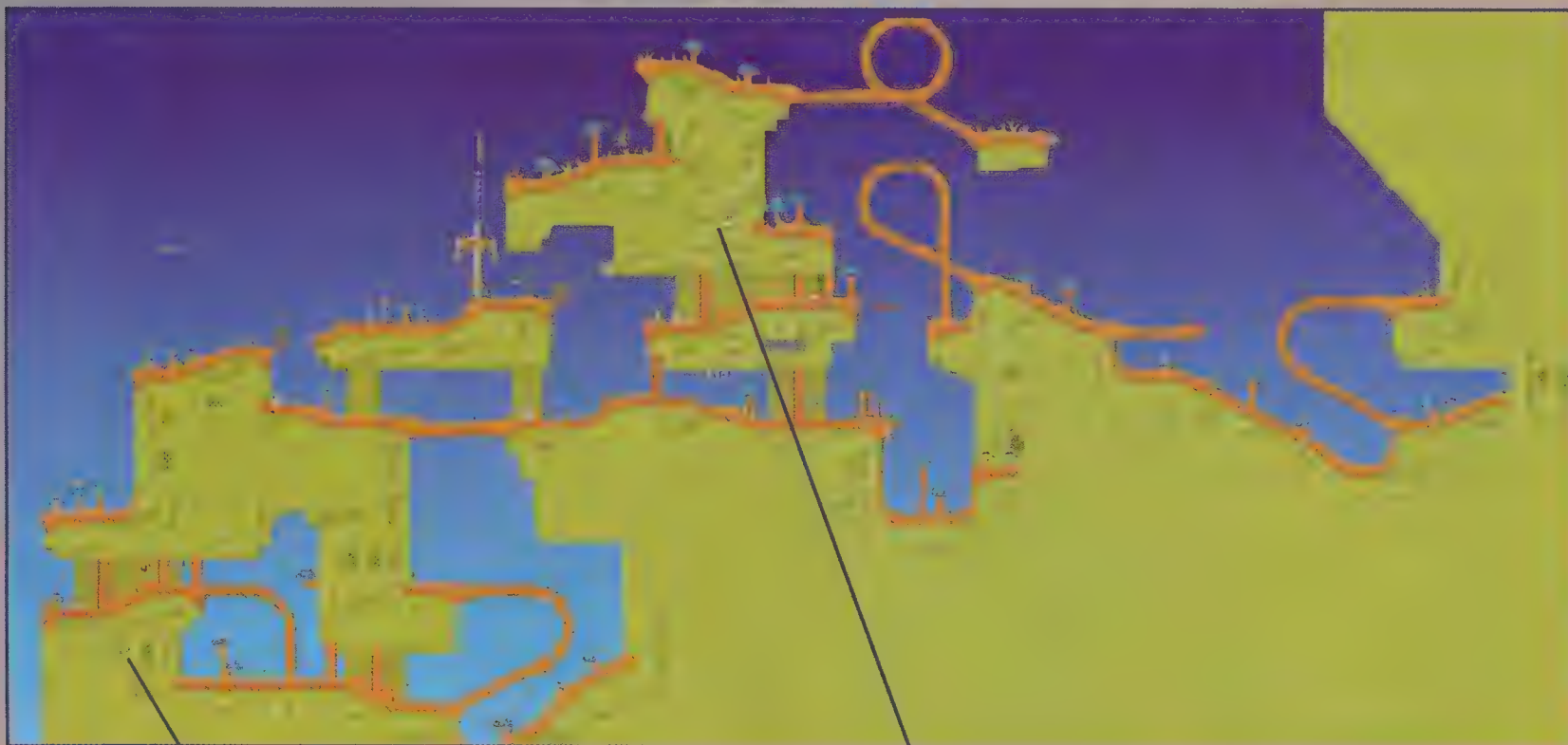


Se saltate su questa sporgenza troverete alcuni interessanti power-up per Sonic, tra cui lo scudo magnetico che vi permetterà di attirare a voi tutti gli anelli nelle vicinanze.



Se saltate su uno dei due funghi a sinistra vedrete un piccolo peso sollevarsi in aria. Il peso quindi ricadrà e azionerà un meccanismo simile a una catapulta che vi scaglierà verso l'alto.

Nascosta in questo punto c'è una bella sorpresa per la collezione di anelli di Sonic. Per raggiungerla dovete passare proprio sopra la molla gialla a sinistra.

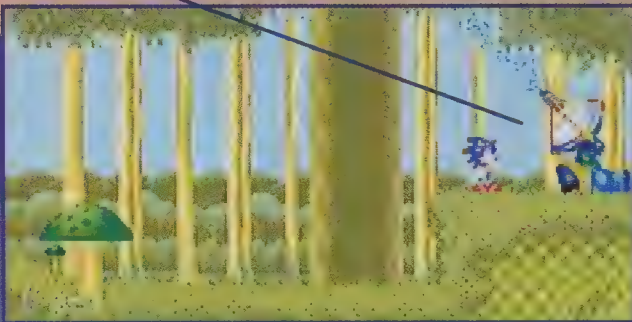


In questa piccola apertura nel muro c'è un bonus. Saltategli sopra per ottenere dieci anelli.

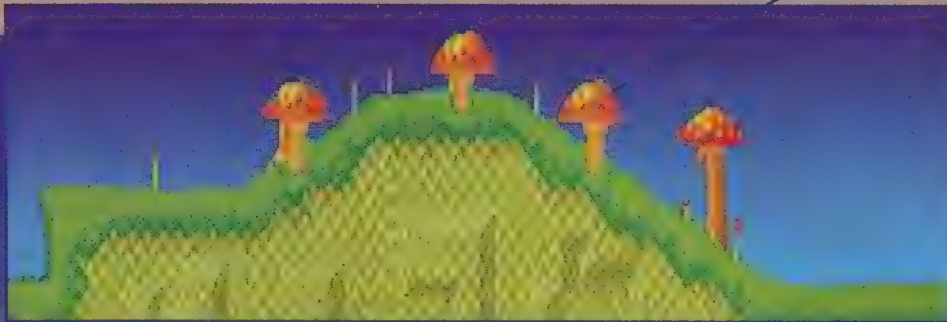
Prima di saltare sul fungo che vi scaglierà in aria, cercate un'entrata sulla sinistra dove è contenuto uno scudo di fuoco.



Questa è la fine del livello 1.2. Saltate sopra il radar e cercate di rimanere in quell'angolo fino a quando non lo avrete distrutto. A questo punto arriverà Robotnik e inizierà l'inseguimento.



Una volta che avrete distrutto la base di Robotnik, vedrete scappar via il cattivone. Quindi vedrete lo scenario cambiare colore e inizierete a muovervi verso destra a folle velocità.



Guardate sopra a questi funghi, potrebbero esserci degli anelli. Dovete cercare di raccoglierne 100 per ottenere una vita extra.

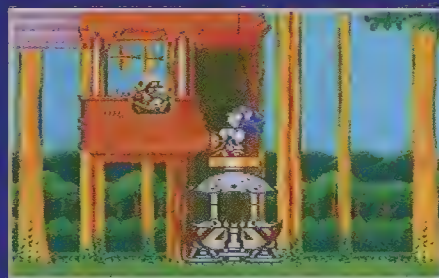
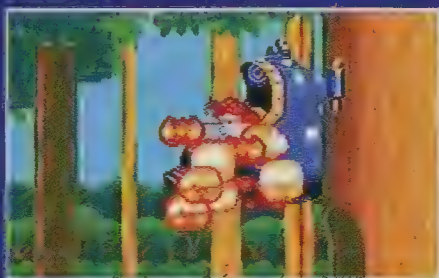
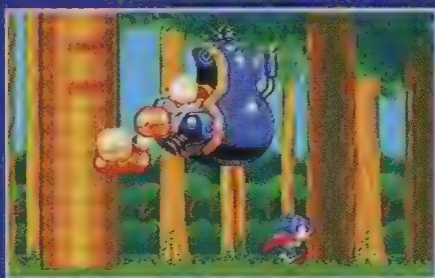
Avete problemi a scalare questo giro della morte? Allora utilizzate la molla che trovate proprio all'inizio del suddetto. Ma non andate troppo forte, perché non potete sapere che cosa vi aspetta nella successiva parte del livello.

## Guardiano Finale

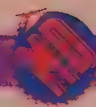


Questa è la fine del livello 1.2. Qui Sonic dovrà o saltare o abbassarsi a seconda degli ostacoli e cercare nello stesso tempo di colpire l'astronave di Robotnik. State attenti a non saltare quando il perfido dottore usa la sua arma. Ovviamente se venite colpiti perdete tutti i vostri anelli, quindi calibrate bene i vostri salti. Quattro colpi dovrebbero bastare per eliminarlo.

## Livello 1-2



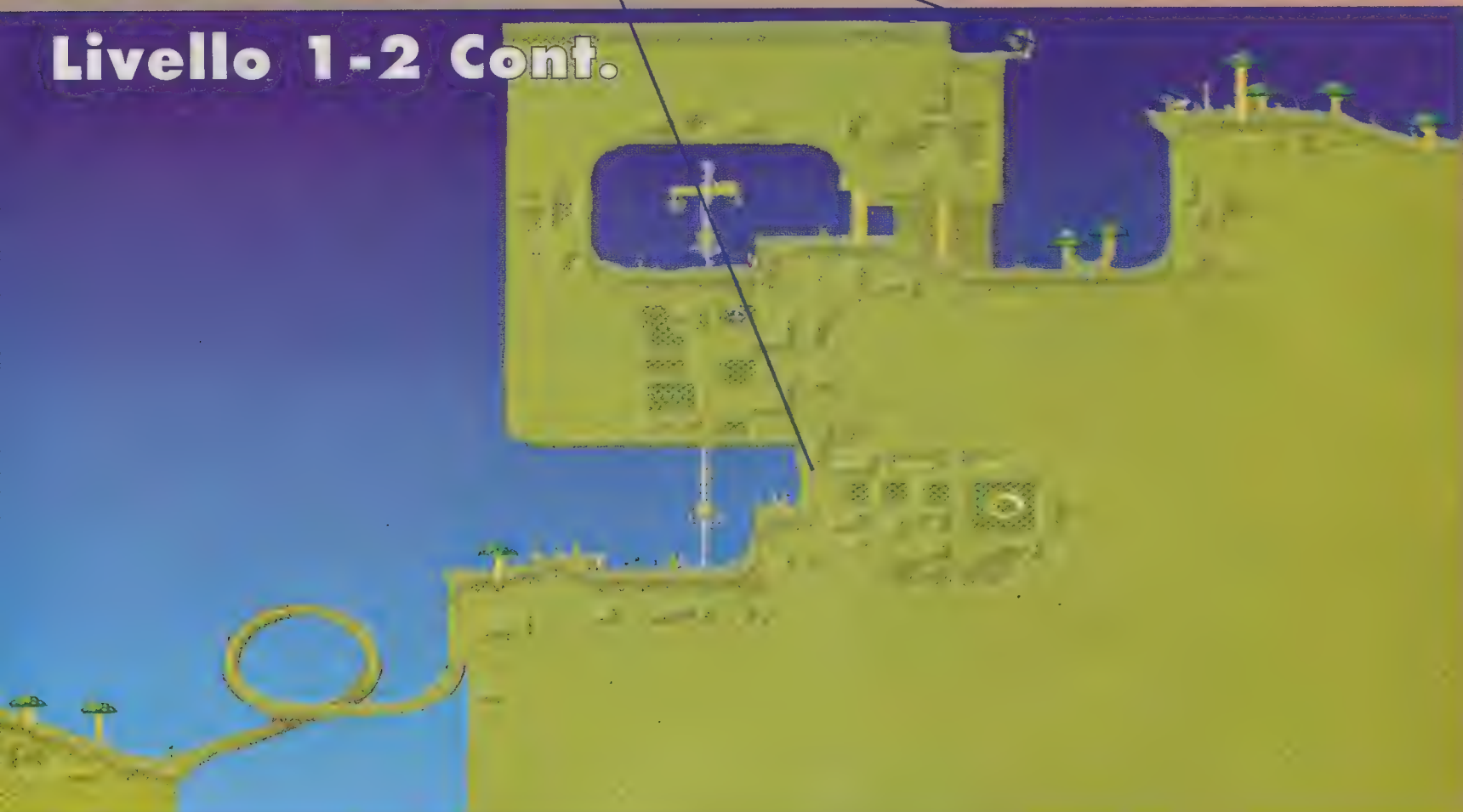




Prima di salire su, saltate in testa al gallo segnamento. Una volta che lo avrete distrutto andate verso destra per trovare un altro bell'anellone. Questo porterà Sonic in un nuovo schermo bonus.

Ricordatevi le particolarità del lampione salvaposizione. Alla fine di questo schermo Sonic giungerà faccia a faccia con Robotnik in persona. Se verrete sconfitti da Robotnik potrete continuare da questo punto, risparmiando tempo e frustrazione.

## Livello 1-2 Cont.



Usate questo fungo per saltare sulla sporgenza e raggiungere il bonus nascosto dentro al muro.

Questo è il punto dove il livello di Knuckles si congiunge con il livello di Sonic. Se procedete incontrerete lo stesso nemico che incontra il porcospino. Anche la sequenza finale è la stessa.



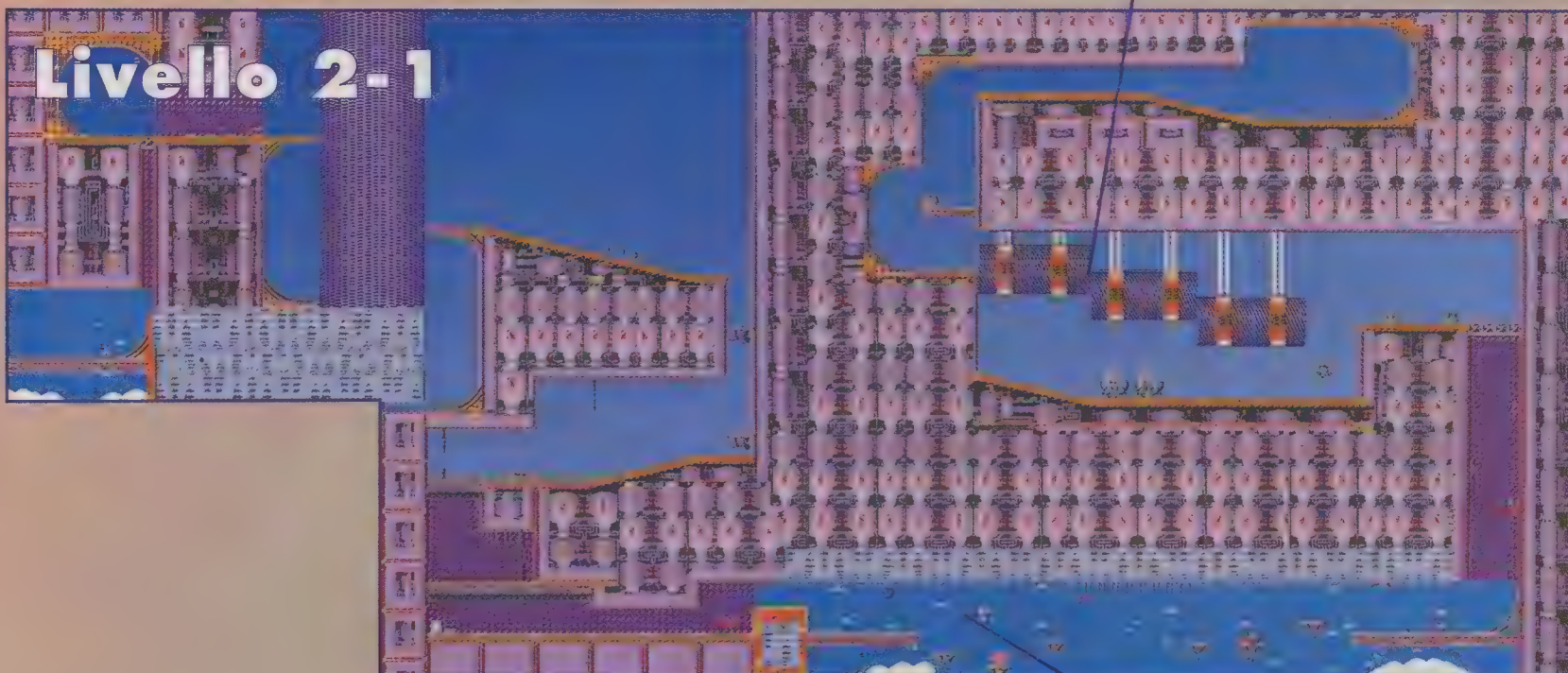
## Giro di Knuckles

Questa è la strada alternativa che potete prendere se utilizzate Knuckles. Avete presente cosa succede a Sonic all'inizio del livello 1-2? Bene, in quel punto Knuckles può distruggere il muro e seguire così una nuova strada. Avrete più anelli da raccogliere con Knuckles in questo livello che non con Sonic nel livello corrispondente. Ricordatevi di utilizzare la abilità speciale del nostro rosso eroe per esplorare ogni angolo del percorso.

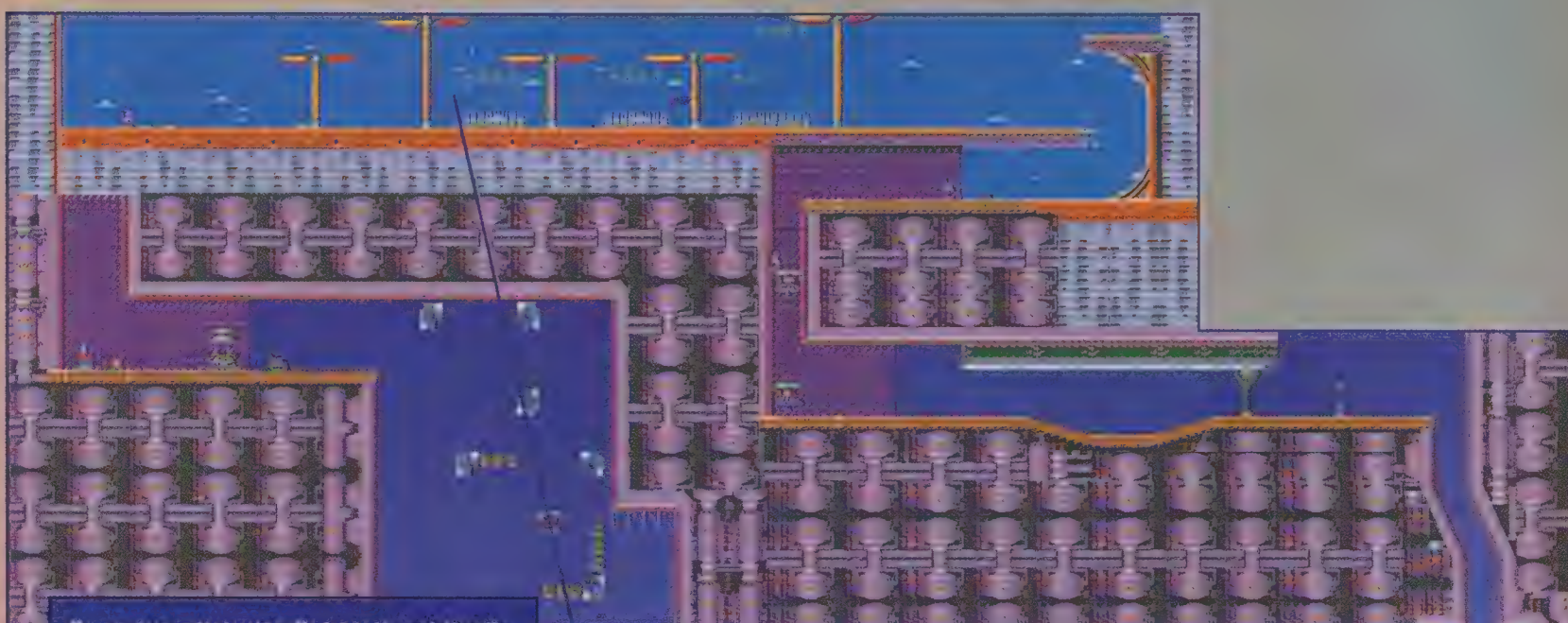


## FLYING BATTERY

Per passare attraverso questi cilindri ruotanti mettete Sonic o Knuckles sul bordo del cilindro. Non appena sarete arrivati in cima muovetevi verso sinistra il più velocemente possibile.



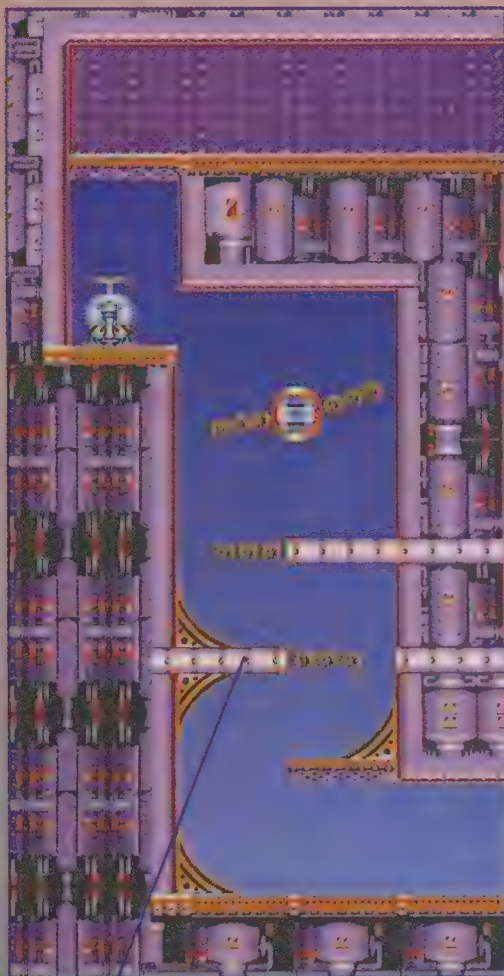
Fate attenzione quando saltate da una piattaforma all'altra. Aspettate di esservi abituati alla rotazione prima di proseguire.



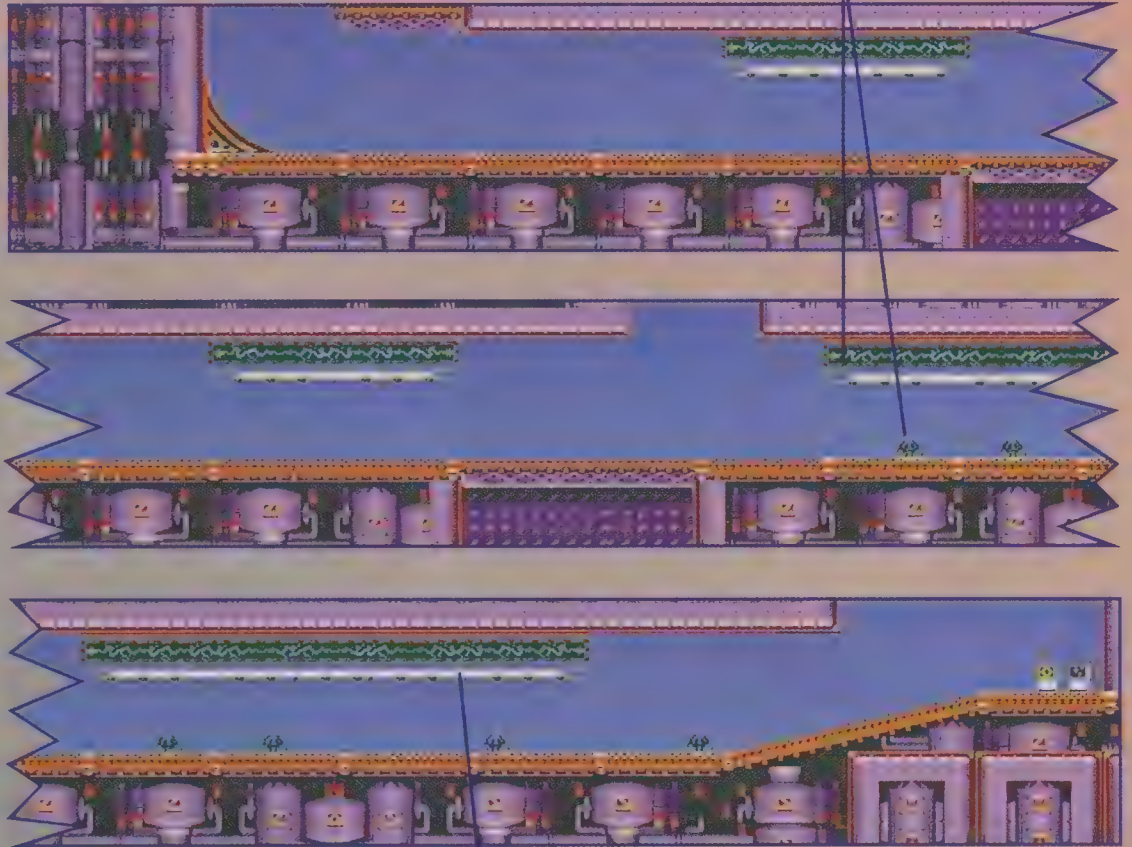
Dopo aver distrutto Robotnik nel livello precedente, dovrete aver visto la tremenda sequenza finale dove una grande astronave vi sorvolava. Questo livello è ambientato proprio in quella astronave. Dopo aver scroccato un passaggio, infatti, dovete cercare di impedire al perfido dottore di portare a termine il suo piano infernale. In questo livello Sonic dovrà evitare tutte le trappole che i cattivoni gli hanno preparato. Siate cauti quando vi avvicinate a qualcosa che non vi è familiare. Se utilizzate Knuckles cercate di arrampicarvi un po' dappertutto in cerca di bonus nascosti. Ce ne sono parecchi, si tratta soltanto di trovarli!

Per superare le pale giganti che sostengono l'astronave, dovete avvicinarvi e aggrapparvi ai pali che le reggono. Sonic comincerà a ruotare vorticosamente. Adesso dovete sganciarvi all'altezza e nel momento opportuni.





Queste grandi e verdi unità elettroniche disseminate un po' ovunque, sono degli enormi magneti. Quando arrivate faccia a faccia con le sfere spinose, aspettate che vengano sollevate dal magnete e passateci sotto. Non tentate di saltarle!



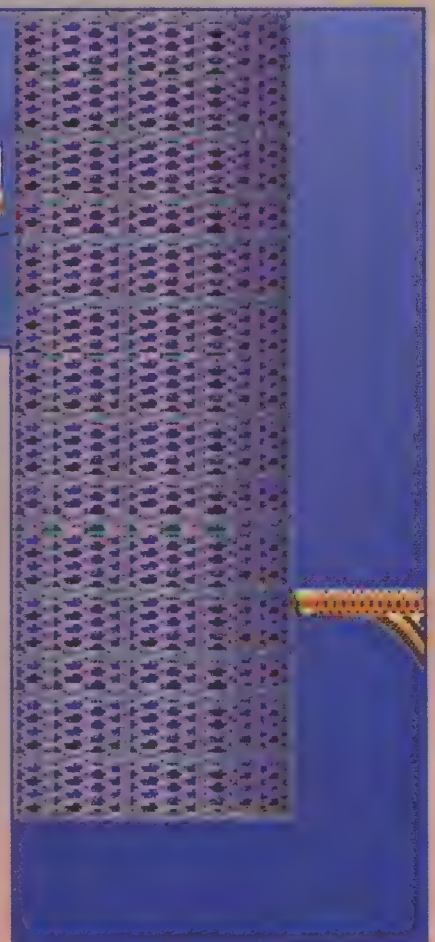
Per salire fino alla cima di questa sezione posizionatevi su ogni sporgenza. Ora abbassatevi e fate ruotare il vostro personaggio, rotolerà su fino alla sporgenza successiva. Continuate a ripetere questa procedura e non preoccupatevi delle sfere che escono perché potete utilizzarle per camminarci sopra.

Ancora una volta dovete aspettare che il magnete sollevi le sfere spinose per poi passarci sotto e raccogliere i vari bonus.



Quando entrate in questo enorme bigodino non dovete fare altro che aspettare di raggiungere l'uscita.

Per superare questo enorme giro della morte, e continuare nel livello, dovete prendere tutta la velocità necessaria a completare la rotazione.



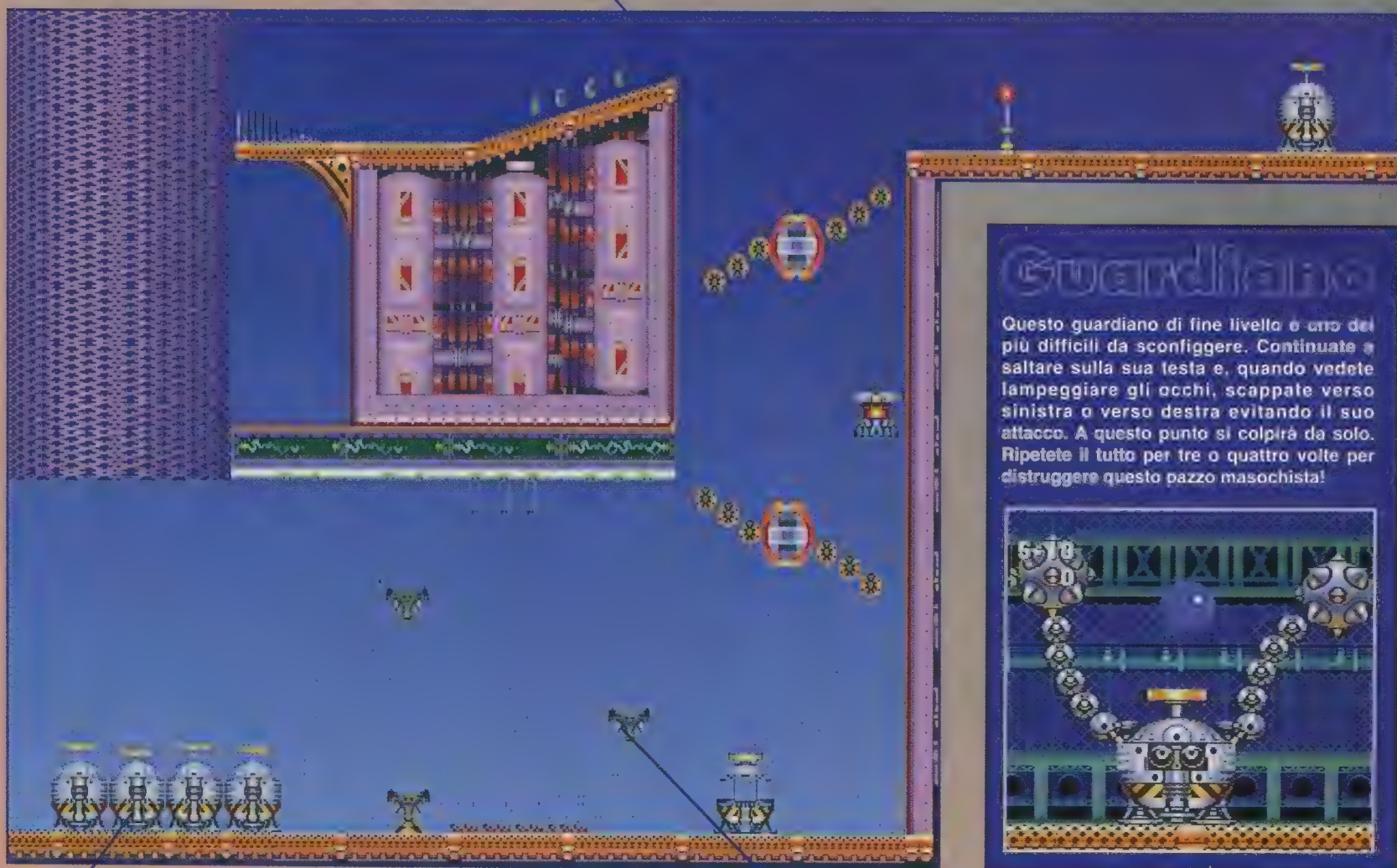




## Livello 2-1 Cont.

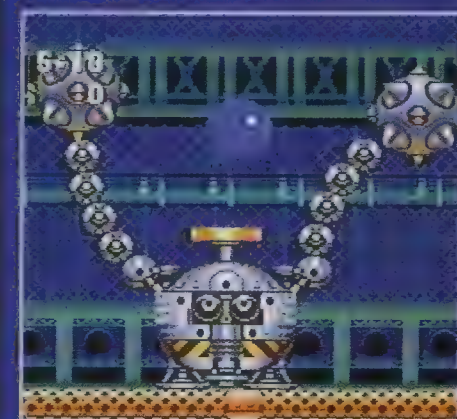
Qui siete in prossimità della fine del livello. Quando raggiungete le sfere ruotanti saltate verso sinistra e raccogliete tutti gli anelli che potete. Adesso tornate verso destra e preparatevi allo scontro con il vostro arcirivale.

Per passare attraverso questi cilindri dovete muovere Sonic con molta cautela. Quando siete sulle piccole piattaforme mobili, aspettate che siano nel loro punto più basso e quindi saltate dentro al cilindro seguente. Non appena la piattaforma mobile si abbassa saltateci sopra e proseguite.



## Guardiano

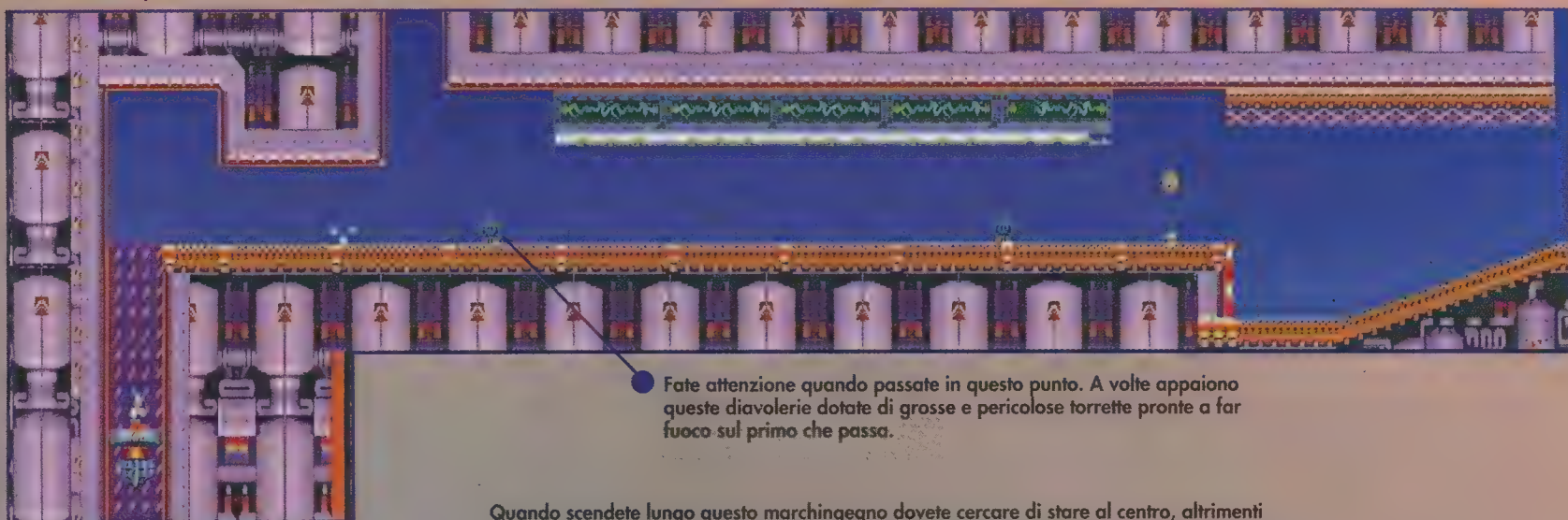
Questo guardiano di fine livello è uno dei più difficili da sconfiggere. Continuate a saltare sulla sua testa e, quando vedete lampeggiare gli occhi, scappate verso sinistra o verso destra evitando il suo attacco. A questo punto si colpirà da solo. Ripetete il tutto per tre o quattro volte per distruggere questo pazzo masochista!



Quando saltate su questi interruttori fate attenzione alle varie cose che ne escono. Alcuni nascondono aggressivi cattivoni armati, altri contengono anelli e altri contengono degli indifesi animalotti.

Usate queste piattaforme mobili per raggiungere la cima di questa sezione. Poi saltate sulle sfere rotanti e quindi su un'altra piattaforma. Ripetete il tutto ancora una volta e siete arrivati.

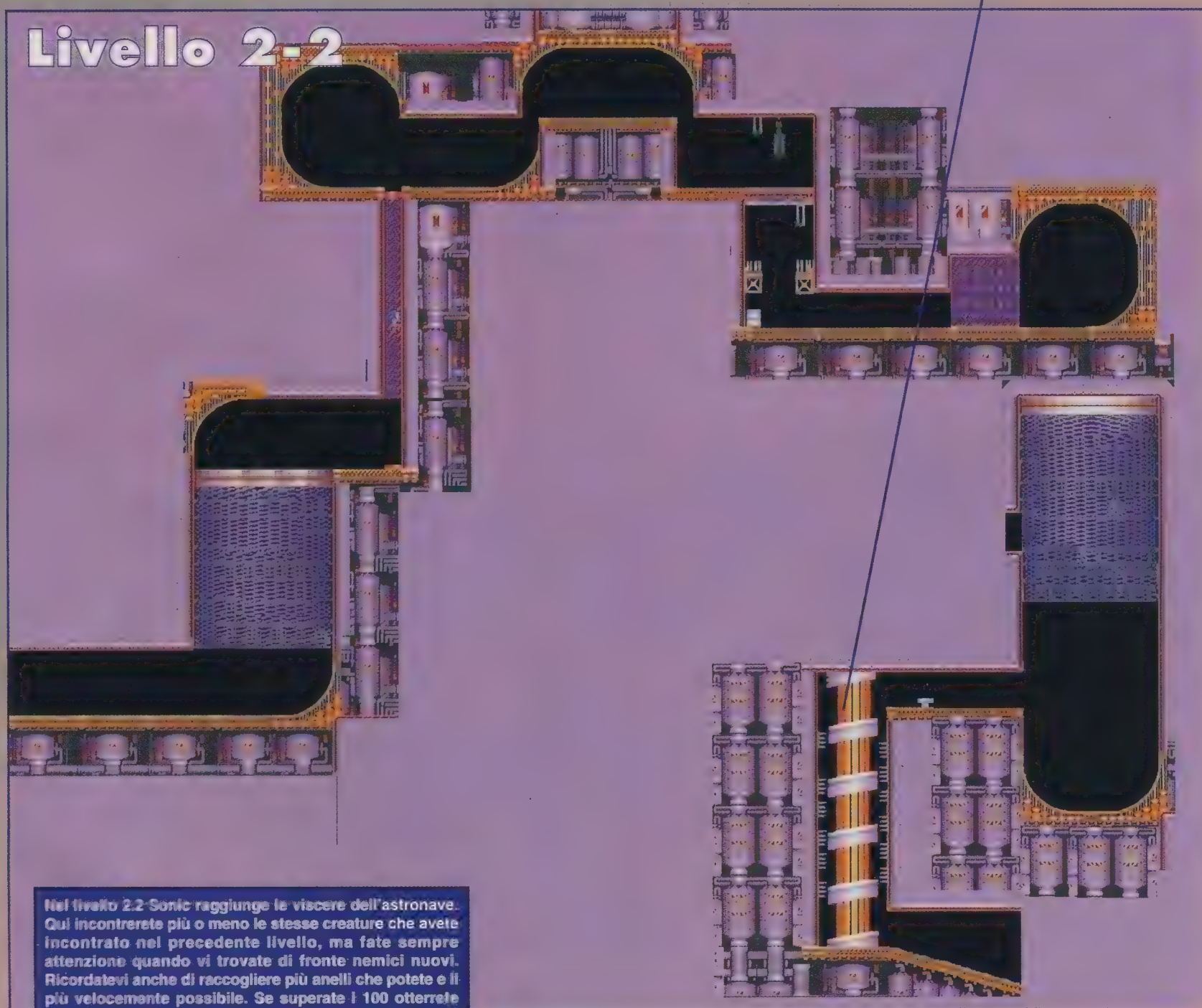




Fate attenzione quando passate in questo punto. A volte appaiono queste diavolerie dotate di grosse e pericolose torrette pronte a far fuoco sul primo che passa.

Quando scendete lungo questo marchingegno dovete cercare di stare al centro, altrimenti verrete spinti sulle spine poste sulla destra e sulla sinistra.

## Livello 2-2

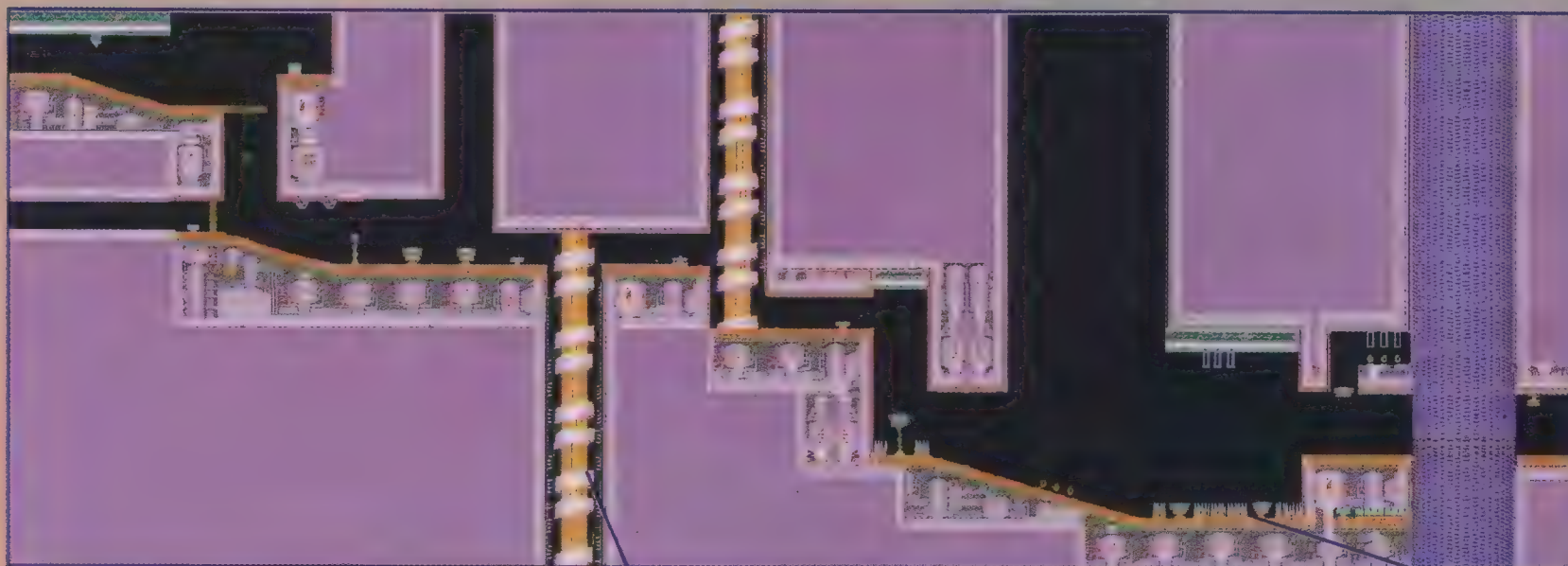
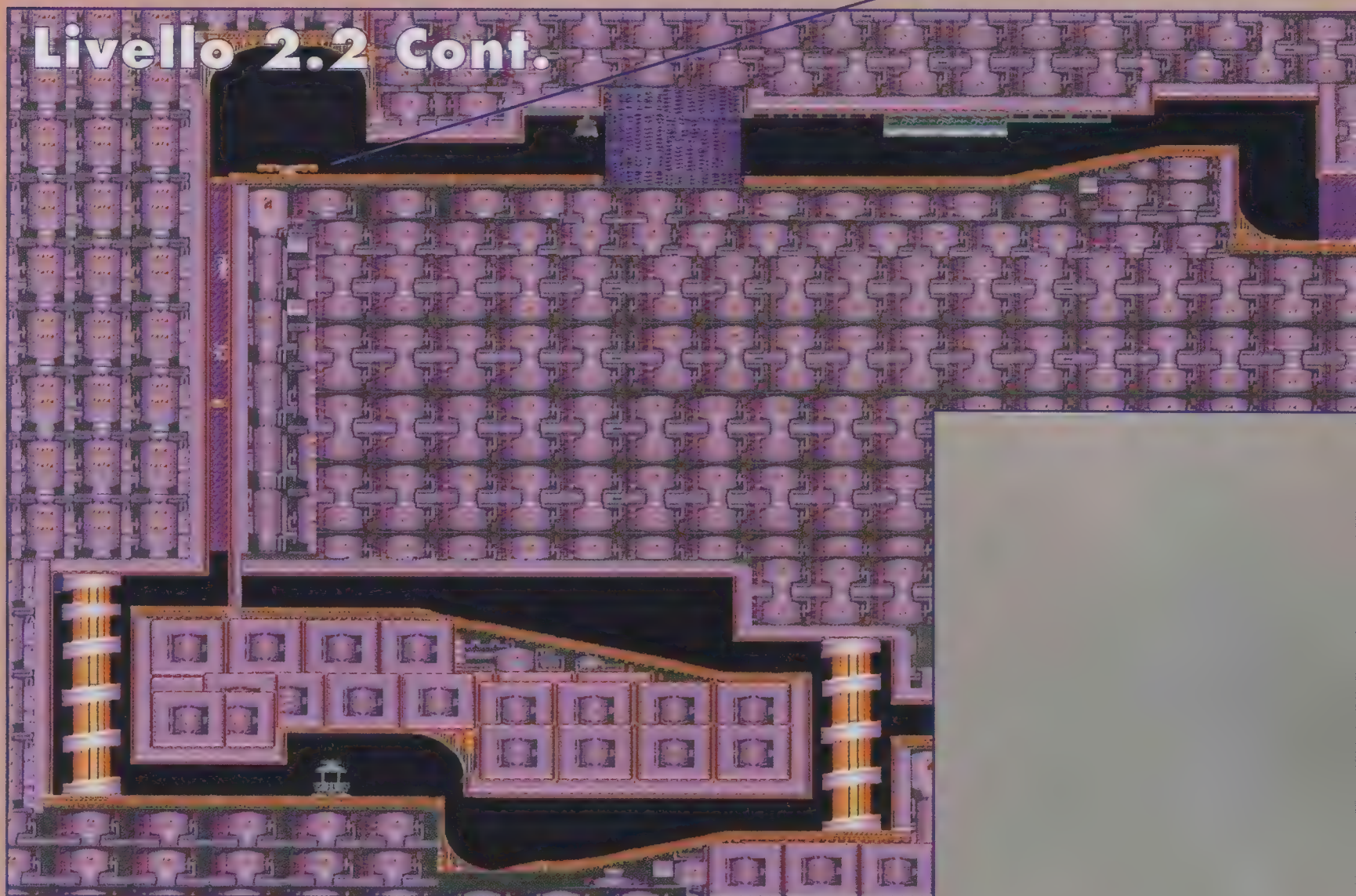


Nel livello 2-2 Sonic raggiunge le viscere dell'astronave. Qui incontrerete più o meno le stesse creature che avete incontrato nel precedente livello, ma fate sempre attenzione quando vi trovate di fronte nemici nuovi. Ricordatevi anche di raccogliere più anelli che potete e il più velocemente possibile. Se superate i 100 otterrete una vita extra, anche se penso che ormai lo sappiate.



Dopo essere saltati fin quassù dovete far attenzione a quando ricadete. Troverete una unità rotante sputa-fuoco. Per impedirle di nuocere dovete saltarle sopra.

## Livello 2.2 Cont.

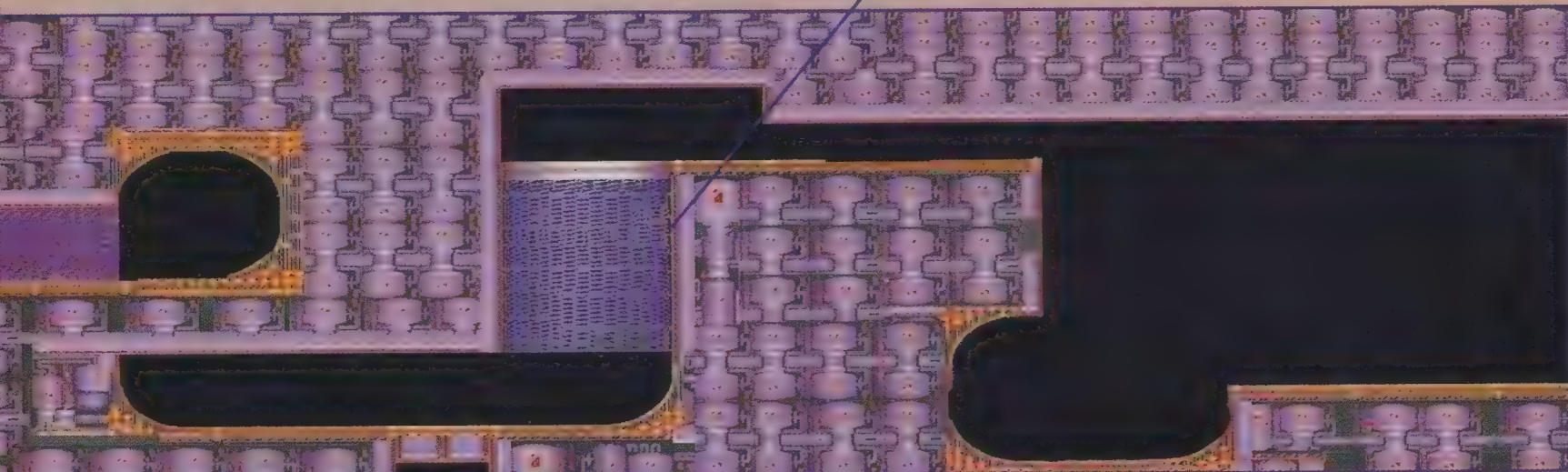


Quando entrate in questa spirale dovete cercare di rimanere centrali. Ci sono delle spine su entrambi i lati che provocano la morte a chiunque osi sfidarle.

Non cercate di saltare oltre a queste spine perché non è un salto fattibile. Fermatevi su questa piattaforma e aspettate che salga in aria. Adesso saltate sugli appigli e aspettate che salga la seconda piattaforma.

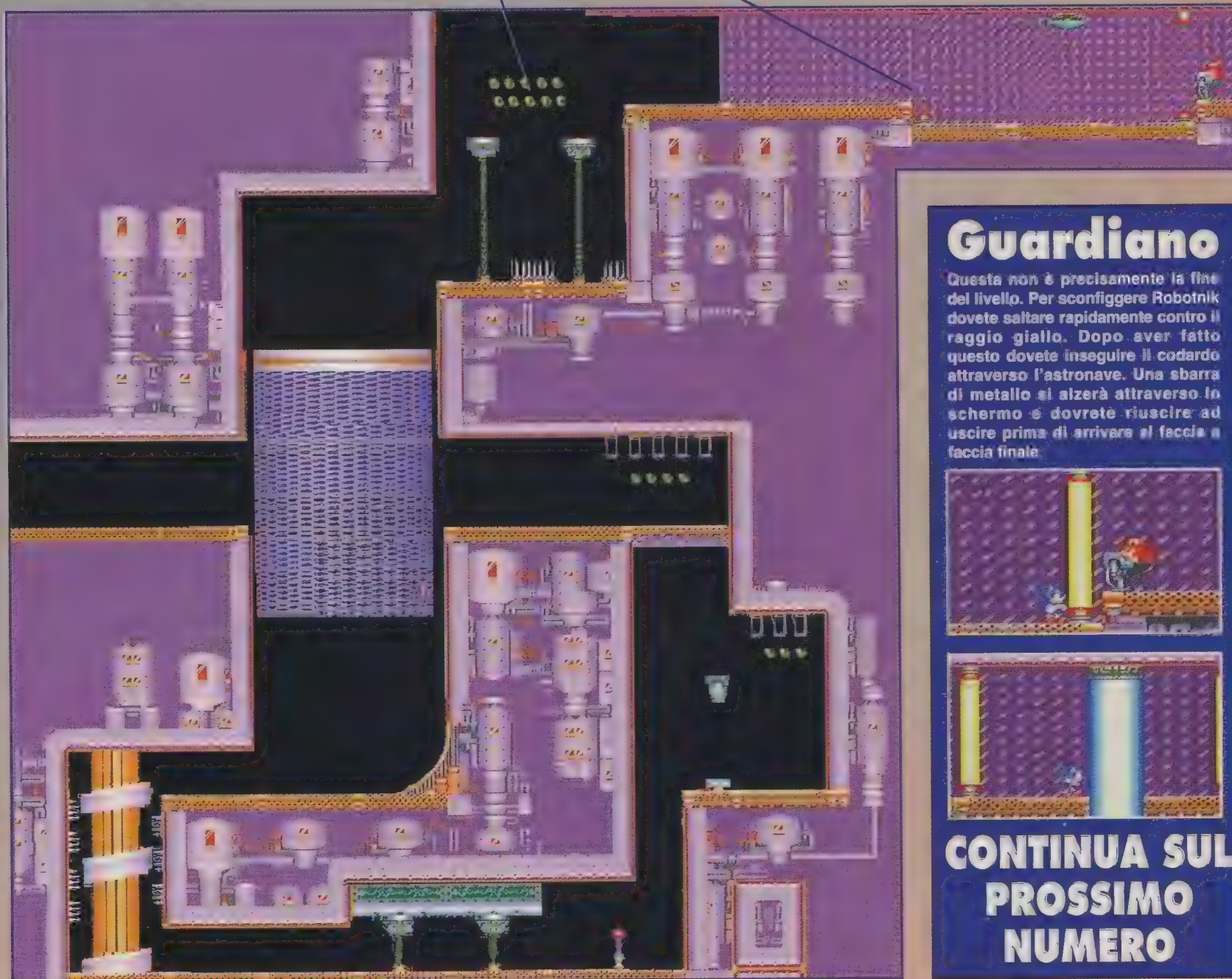


Quando salite su per il mega-bigodino, fate attenzione a raccogliere gli anelli nascosti al suo interno.



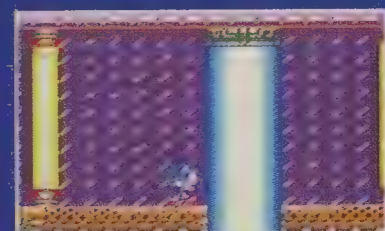
Siete sempre più vicini alla fine del livello, quindi assicuratevi di aver raccolto tutti gli anelli, ovviamente inclusi questi.

In questo punto vi confronterete faccia a faccia con il vostro vecchio rivale. Vi intrappolerà in quest'area e vi sparerà dall'alto un largo raggio.



## Guardiano

Questa non è precisamente la fine del livello. Per sconfiggere Robotnik dovete saltare rapidamente contro il raggio giallo. Dopo aver fatto questo dovete inseguire il codardo attraverso l'astronave. Una sbarra di metallo si alzerà attraverso lo schermo e dovete riuscire ad uscire prima di arrivare alla faccia finale.



**CONTINUA SUL  
PROSSIMO  
NUMERO**



## Livello 14

Per uscire vittoriosi da questo livello è importante continuare a muoversi. Il tempismo è vitale verso la fine del livello per schivare gli attacchi degli uccelli.

Raccogliete un nemico e tiratelo addosso all'altro. Questo è il modo più facile per completare questa sezione.

Con il giusto tempismo saltate oltre agli uccelli e raggiungete la piattaforma successiva. Qui è importante essere veloci.

Continuate a guardarvi alle spalle perché un coltello nella schiena è l'ultima cosa di cui avete bisogno quando il vostro obiettivo è semplicemente raggiungere la porta!

## Livello 15

Questo livello ghiacciato richiede freddezza. Caricate quanti più nemici potete per raccogliere monete. A volte vale anche la pena tornare indietro perché potrebbero essere disponibili zone del livello prima inaccessibili.

Quando i guardiani della scala indietreggiano scendete verso il basso. Fate molta attenzione alle loro lance appuntite.

Come avrete capito morendo continuamente in questo punto, qui il tempismo è assolutamente essenziale.

Questa scala sarà disponibile solo una volta che avrete attivato l'interruttore avanti sulla destra.

Come fare a raggiungere questa porta? Provate ad andare verso destra e cercate un interruttore che possa far apparire un pavimento.

Se avete un cappello toro, saltando verso queste monete potete attaccarvi al soffitto e raccoglietele tutte senza alcun problema.

Colpite l'interruttore e usate la porta di prima per raggiungere un livello segreto.

Se ne avete l'opportunità, scegliete il nemico nelle spine per ucciderlo senza farlo soffrire.

Questi blocchi scompariranno non appena avrete attivato l'interruttore, date un'occhiata a cosa vi aspetta.

Guardate dietro a questi blocchi per scoprire un segreto nascosto.

La chiave del tesoro nascosto si trova qui. Portatela fino al secondo gruppo di blocchi rotti e distruggeteli, apparirà una porta. Attraversatela per raggiungere il tesoro.

## Livello 16

Un altro livello con due uscite, per non parlare della stanza segreta del tesoro. Ricordatevi di raccogliere il cappello toro perché vi darà la possibilità di raccogliere più monete. Molti nemici possono essere sconfitti semplicemente saltandogli in testa.

# WARI LAND

## 2 PARTE





Un cappello drago si nasconde in questo blocco, ma quando lo raccogliete fate attenzione all'uccello che vi attaccherà da destra.

Per evitare di scivolare sopra alle spine, tirate verso l'alto non appena raggiungete la porta.

Se siete diventati bravi a evitare gli uccelli potete anche provare a raccogliere queste monete.

Il modo più facile per eliminare questi porcospini è caricarli quando vengono verso di voi. Non saltategli in testa, mi raccomando!

Caricate questi blocchi e poi caricate anche il nemico che si trova dietro.

Per riuscire a fare qualcosa in questo livello è importante attivare questo interruttore e quindi tornare indietro.

Il mostro di questa stanza non vi causerà problemi, raccogliete le monete, activate l'interruttore e uscite.

Passate sotto al masso per raggiungere la porta che vi porterà alla prossima sezione.

Andate verso destra e senza dubbio riuscirete a raggiungere l'uscita prima che le pile del vostro Game Boy finiscano.

Uscendo da questa porta e andando a sinistra raggiungerete il punto di salvataggio e l'uscita. Se invece andate a destra e camminate sul soffitto raggiungerete l'uscita segreta.

È possibile raggiungere l'uscita anche senza attivare l'interruttore, ma vi conviene attivarlo comunque per raccogliere i vari bonus.

Evitate le spine che cadono, activate il punto di salvataggio e uscite dalla porta.

## CHEATS

### VITE EXTRA

Se volete qualche vita extra continuate a tornare in un livello pieno di monete. Raccoglietele e partecipate al gioco delle bombe. Se vincete qualche vita, salvate il gioco. Se non ci riuscite, provate ancora finché non ne avrete raccolte quante volete.

Queste monete sono a vostra completa disposizione, sarà molto difficile resistere.



## Livello 17

Questo livello è molto vasto, ed è anche molto facile essere colpiti da porcospini o da nuvole impazzite, quindi quando lo attraversate fate molta attenzione. Ricordatevi di raccogliere le chiavi che vi condurranno al tesoro, che non è facile da raggiungere.

In questo punto passate sopra, eviterete di venir colpiti dai pestiferi porcospini.

A



Colpite il blocco centrale per raccogliere la chiave.



Fate molta attenzione a questi lipacci, e per far questo vi servirà molto tempismo. Uccidetevi i nemici caricandoli.

Caricate ogni nemico presente in questa zona e dovrete riuscire a raggiungere l'uscita senza alcun problema.

## Livello 18

Ci sono molte bontà nascoste in questo livello e grazie a questa utilissima guida non dovrete neanche fare la fatica di cercarle. Gli interruttori sono essenziali per poter proseguire.

Quando avete la chiave correte indietro fino a questa porta per raggiungere la stanza segreta del tesoro.

L'unico modo per raggiungere il punto di salvataggio è raccogliere un cappello toro e distruggere questi blocchi.

Colpite il blocco per far apparire alcune piattaforme, dovrete poter proseguire verso destra e verso l'uscita.

## Livello 19

Non ci sono segreti in questo livello, è semplicemente una lunga nuotata fino alla fine attraverso acqua e ghiaccio, con ostacoli come tronchi appuntiti che vi ostruiscono la strada. Alla fine c'è il boss pinguino, ma è molto facile.

Raccogliete il cappello toro da questo blocco e quindi rompete i blocchi precedenti per entrare in una stanza segreta con dentro cento monete.

Date da mangiare qualche piccolo nemico a questa sorta di pellicano per ottenere delle monete. Saltategli in testa se volete immobilizzarlo permanentemente.

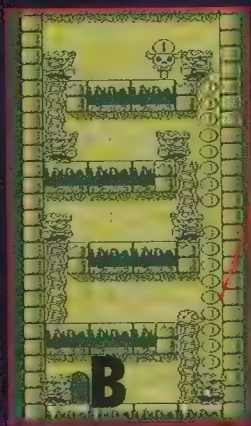
Fate attenzione ai nemici mentre scendete lungo questo passaggio perché è molto facile cadere addosso a uno di loro. Un modo sicuro è scendere giù caricando come un elefante.





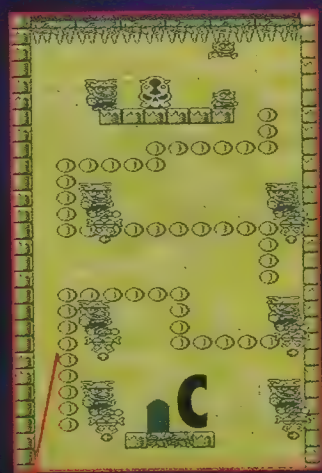
La nuvola che gira nei paraggi vi scaglierà addosso dei fulmini letali. Riparatevi sotto i vari blocchi.

Continuate a premere verso destra mentre cadete, altrimenti non ce la farete a raggiungere la piattaforma.



Salite fino a dove potete e quindi saltate giù raccogliendo tutte le monete in un unico colpo.

Questi mostri fastidiosi vi tireranno delle mine. Dovrete scendere la scala non appena ve le avranno lanciate.



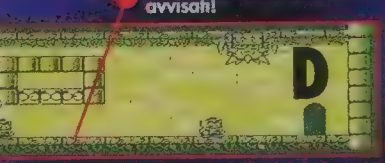
Con la chiave seguite le monete fino alla cima. State attenti a non andare oltre, dritti dentro le spine.



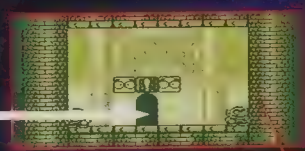
Fate attenzione ai pesci, a parte questo è una semplice nuotata da una porta all'altra.



Nuotate oltre al pesce. Siete troppi vicini alla porta finale per perdere tempo.



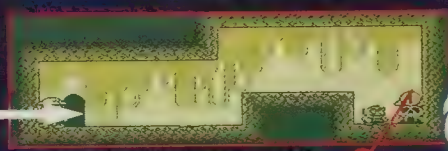
Troverete la chiave della stanza del tesoro nel blocco centrale di questa fila. I massi potrebbero colpirvi se non fate molta attenzione, siete stati avvisati!



Colpite l'interruttore per far apparire le piattaforme nella sezione precedente.

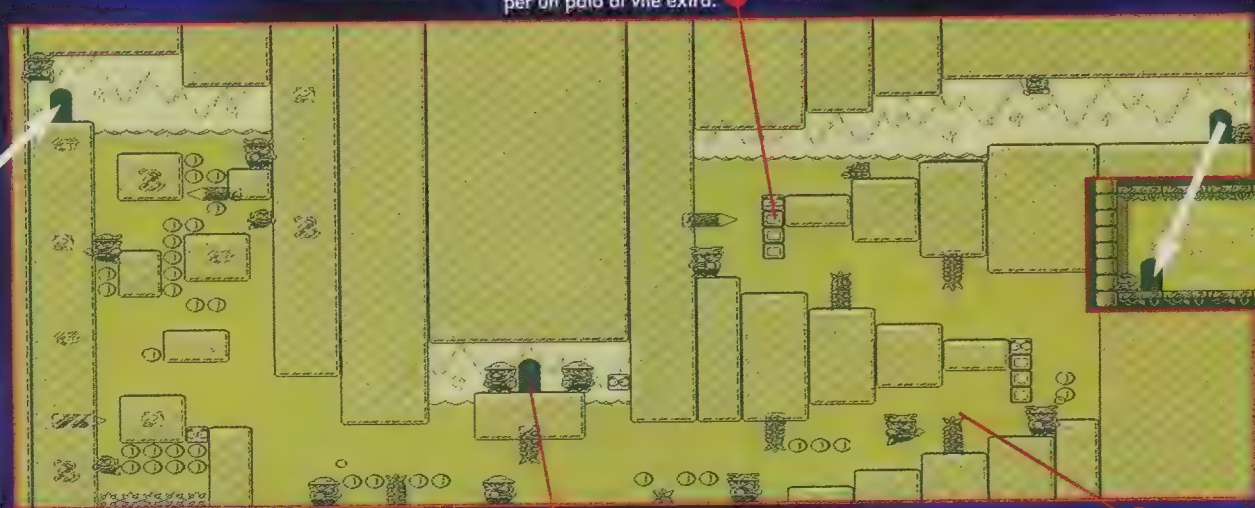


Le monete sono invitanti, ma è meglio che passiate sopra e quindi torniate indietro a raccoglierte, in modo da evitare i porcospini.



Avete raccolto abbastanza monete? Bene, in questo caso uscite dalla porta visto che incredibilmente è l'unica in questo livello.

Insieme alle monete ci sono anche un sacco di cuori nascosti nei paraggi, sono sempre buoni per un paio di vite extra.

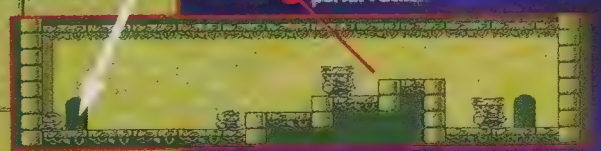


Se riuscite a raggiungere il punto di salvataggio è solo perché siete stati molto attenti a evitare le spine. Superate le spine quando sono retratte altrimenti morirete.

Queste spine sembrano molto pericolose, ma tutto quello che dovete fare è muovere con attenzione il pad per mantenere il controllo.



Dietro a questa porta si nasconde il Pinguino, che non deve neanche essere sconfitto. Tutto quello che dovete fare è saltargli in testa e uscire dalla porta. Facile!



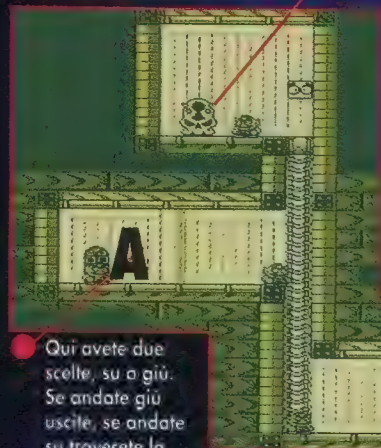




## Livello 20

Questo è un livello decisamente difficile che richiede un grande tempismo. Qui non si vede, ma c'è un enorme muro di lava che vi segue, quindi ogni distrazione può essere fatale. L'unica cosa che vi può salvare è la velocità.

Un piccolo sforzo, mettete la chiave nella serratura.



Qui avete due scelte, su o giù. Se andate giù uscite, se andate su troverete la stanza del tesoro.

Sembra una porta! Mi chiedo dove possa portare? Le possibilità che questa sia l'uscita sono molto alte.

## Livello 21

In questo livello dovete andare sempre dritti. C'è un sacco di lava, ma se memorizzate il livello e fate attenzione nei salti dovreste uscirne in un paio di minuti.

È importante raccogliere la chiave del tesoro che si trova nel blocco e quindi correre al massimo della velocità che potete raggiungere con le vostre piccole gambe.

Fate molta attenzione perché in questa sezione le piattaforme si alzano e ricadono pericolosamente nella lava.



Questo posto assomiglia ai vecchi viadotti che ho visto in Corsica. Mmm... di che periodo possono essere? Comunque sia, fate attenzione a non cadere.

Vale la pena di passare sotto perché ci sono le monete e perché è più interessante che passare sopra.



## Livello 22

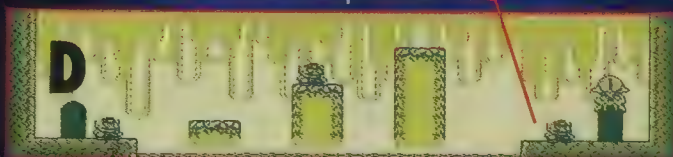
L'unica certezza in questo livello è che ci sono un sacco di ponti. Innanzitutto controllate che il tasto del salto funzioni, quindi preparatevi a sopportare un livello che potrebbe essere molto frustrante.

È saggio attivare questo punto di salvataggio, visto che il viadotto successivo pullula di odiose palle di fuoco.



Avanzate con attenzione perché le palle di fuoco potrebbero causarvi dei seri danni, specialmente se siete piccoli.

Per raggiungere il livello successivo dovete solo fare attenzione quando saltate.







Andate giù solo se conoscete il livello estremamente bene. La maggior parte dei giocatori sani di mente sceglie la strada in alto, più sicura.

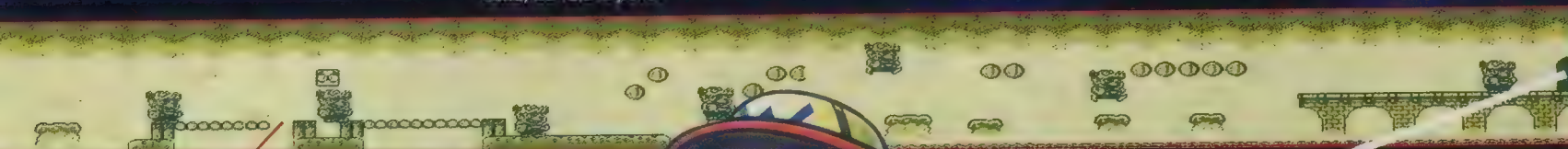
Cercate di arrivare in questo punto con Wario grande, così potrete passare attraverso i nemici senza perdere tempo.

Caricate questi blocchi finali con il cappello teso. Dovreste aver caricato anche i blocchi precedenti con questo cappello. La porta conduce alla salvezza.



Ci sono un sacco di monete da raccogliere qui e, sorprendentemente, sono anche molto facili da tirar su. Perdete un po' di tempo in questa zona, ne vale la pena.

Distruttivo! Visto che siete arrivati fin qui, distruggete un altro po' di rocce e raggiungete e attivate il punto di salvataggio.



Non si sono viste per qualche livello, così per tenere vivo l'interesse qui hanno inserito delle piattaforme instabili.

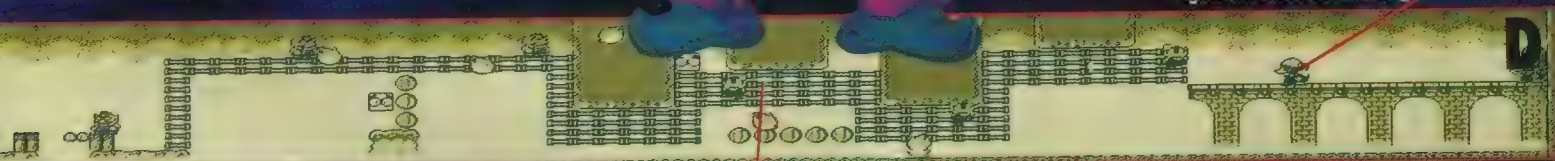


Colpite questi patetici mostri, è importante farlo solo per via dei soldi.



Questi ultimi spiccioli fanno salire ulteriormente il totale delle vostre monete: adesso andate a spenderle in un bonus game.

Non fidatevi mai di una pappera australiana, normalmente vanno in giro con letali boomerang.



Questa sezione è un omaggio al grandissimo Super Mario World: attaccati in parete con le fiamme che lambiscono i pantaloni.

Fate attenzione ai 500 metri di caduta libera e ai giri della morte che seguono.

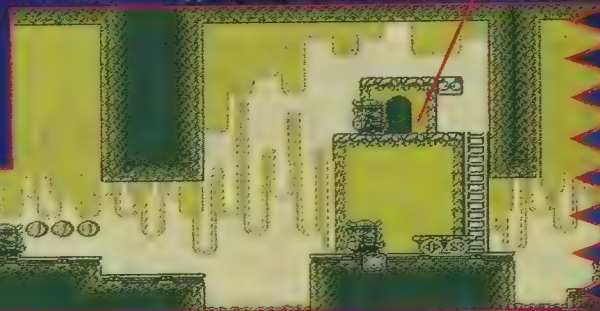
## Livello 23

Questo è l'unico livello di guida nel gioco... beh, in effetti, non è proprio così. Comunque sia è un livello impegnativo e decisamente duro, quindi cercate di accumulare quante più vite potete e preparatevi alla corsa della vostra vita!

Quando i pipistrelli sono vicini, saltate prima che si muovano verso di voi e dovrete atterrare proprio sopra al carrellino in movimento.

Il punto di salvataggio si trova qui, fate un pit-stop e magari cambiatevi pure il cappello, vedrete che vi sarà utile.

È abbastanza facile saltar giù dal carrellino per raccogliere le monete che si trovano lungo la strada, quindi non abbiate paura di provare.





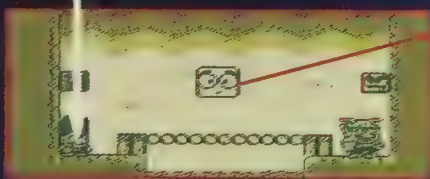
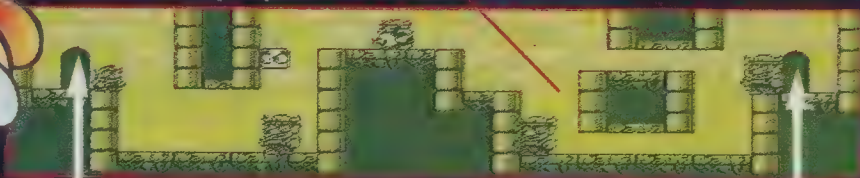


Correte in alto per raccogliere tutte le monete e quindi cercate di atterrare sul correllino.

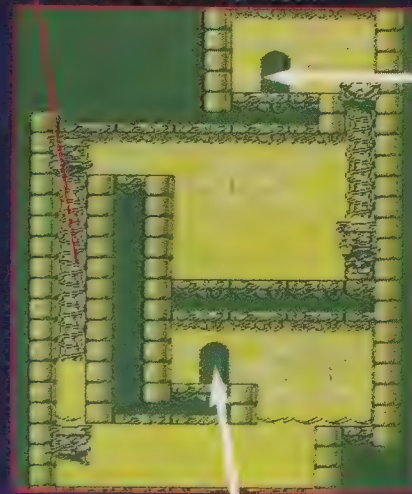
Questa è forse l'unica occasione che avete di raccogliere qualche power-up, quindi non esitate.

Ci sono due modi per passare di qui, e passate quando siete piccoli o attivate l'interruttore che si trova tutto a destra nella schermata principale.

L'unico modo per salire questa scala è attivare l'interruttore che si trova a destra nella schermata principale.



100 monete sono qui che vi aspettano. Raccoglietele se volete accedere al bonus-game più costoso.



## Livello 24

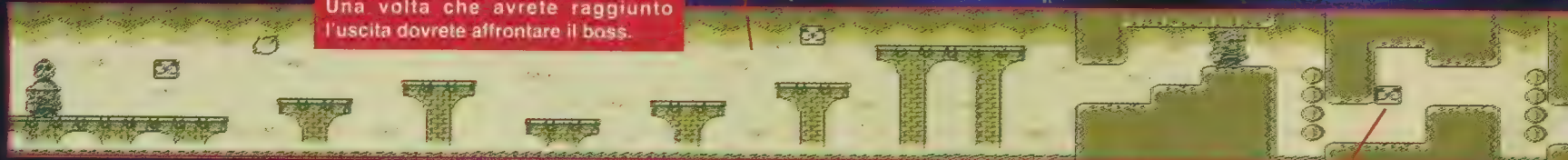
Avanti e indietro, avanti e indietro e via così. Sì, dovrete continuamente tornare sui vostri passi per entrare in tutte le porte e attivare tutti gli interruttori al fine di trovare la timida chiave della stanza del tesoro. Se non altro la porta finale è facile da trovare.

Questa stanza segreta del tesoro è facile da raggiungere ma per trovare la chiave dovrete cercare a lungo.

## Livello 25

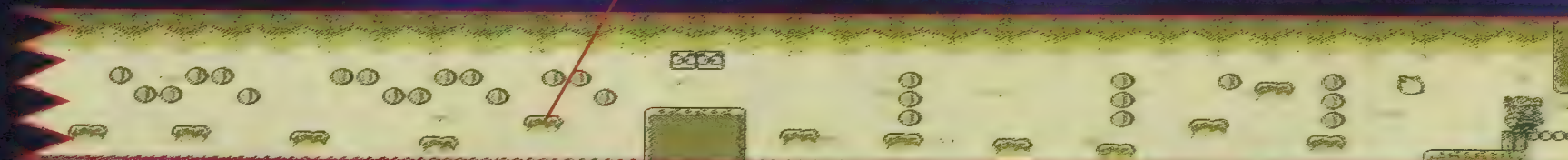
Ebbene sì, ci siamo, questo è l'ultimo livello della serie, e si chiude in bellezza! Lava, piattaforme instabili, e terribili salti rappresentano solo una piccola parte di questo difficile livello. Una volta che avrete raggiunto l'uscita dovrete affrontare il boss.

La fastidiosa lava è sparita! Questa volta dovrete evitarla e contemporaneamente saltare da una piattaforma all'altra. Con un po' di tempismo non dovrete avere alcun problema.



Quando atterrate su queste piattaforme cercate di rimanerci il meno possibile, altrimenti verrete bruciati vivi.

Probabilmente uno dei blocchi più interessanti dell'intero gioco, visto la sua completa inutilità.

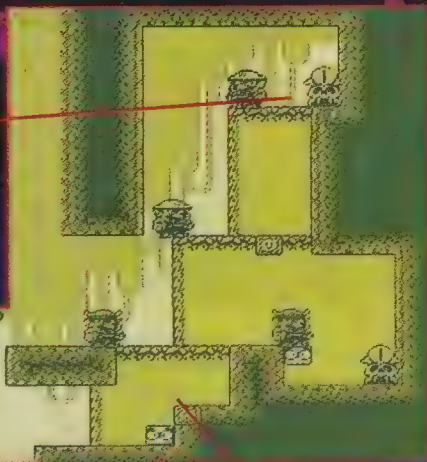






Il carrello scenderà di qui, ma voi grazie alla vostra lungimiranza andrete su alla ricerca di ulteriori monete.

Alla fine ecco l'uscita segreta. Non vi condurrà in nessuna posto particolarmente eccitante ma è divertente saltare fin quassù.



Se non avete un cappello razzo, l'unico modo per uscire dalla stanza precedente è attivare questo interruttore.

Fate apparire l'acqua attivando l'interruttore apposito, solo così potrete proseguire verso destra.

Non tornate indietro attraverso questa porta fino a quando non avete attivato l'interruttore nella stanza successiva.

Saltate su questo aggeggio per raggiungere l'uscita segreta in alto a destra. Per arrivare in questo punto dovete saltar giù dal carrello al momento giusto.

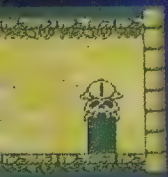


Monete e interruttori. Ci sono un sacco di stanze così, dovrete sapere cosa fare.

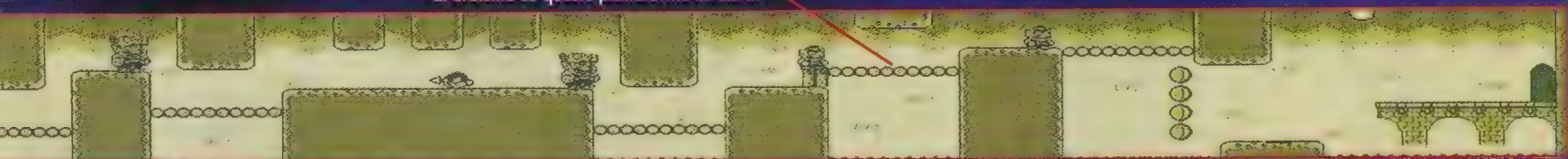


Eccola, la famosa chiave si nasconde proprio qui. Raccoglietela e incamminatevi sulla lunga strada verso il tesoro.

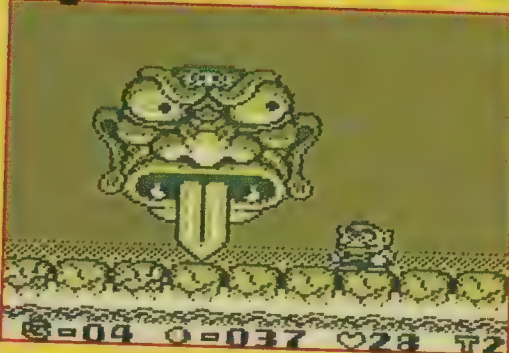
Non è esattamente un tunnel dell'amore ma vale comunque la pena passarci.



Siete arrivati fin qui, quindi non datevi ad atti di eroismo su queste piattaforme instabili.



## Spacca Rocce



Questo orribile essere distrugge il pavimento con la sua lingua, quindi dovete sconfiggerlo alla svelta. L'unico modo per farlo è aspettare che vi tiri delle rocce. Raccoglietele dopo il primo rimbalzo e quindi tirategliele mirando all'occhio. Tre colpi basteranno e la vittoria sarà vostra, GRANDE!

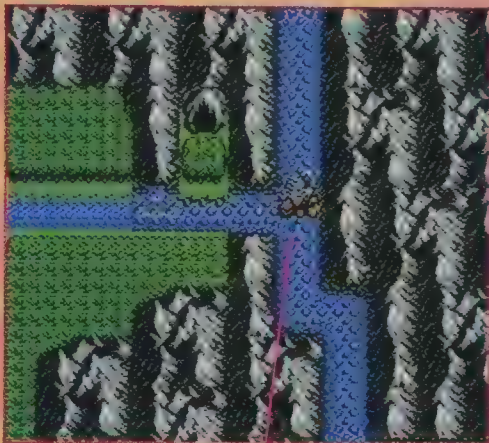




Questo soldato nano chiederà di far parte della Shining Force nella casa di Creed.

## ALLA RADICE DEL PROBLEMA

Avevamo interrotto il nostro viaggio in un villaggio chiamato Ribble. Ricorderete che gli abitanti del villaggio credono che l'enorme albero posto al suo centro sia la chiave che consente di raggiungere le antiche rovine che giacciono, inesplorate, sotto le sue fondamenta. Ricorderete anche lo strano pannello di legno, che avete trovato in un baule della stanza in cui Pasaran aveva tentato di forzare l'accesso all'antico tunnel. Orbene è proprio questa la chiave che vi garantirà l'ingresso alle rovine. Mettetevi di fronte all'albero e selezionate il pannello nel menù degli oggetti e poi attivatelo utilizzando l'icona USE. Si aprirà un passaggio nel terreno e, se avrete l'ardire di penetrarvi, scoprirete una



Dopo un intero mese di riposo, è finalmente giunto il momento di continuare il nostro viaggio nel miglior RPG mai prodotto per una console Sega. Pertanto, è ormai tempo di riunire la vostra "Shining Force", di equipaggiarla con grosse spade e asce, e di prepararvi spiritualmente e psicologicamente alla terribile battaglia che vi attende! Se vi siete dimenticati di acquistare l'ultimo numero di Gheim Pauà sarete costretti a telefonare a Serena, la sensuale segretaria di redazione allo 02/33100413 per farvi inviare direttamente a casa una copia arretrata del numero 35 del gennaio '95.

piccola stanza, con alcune colonne abbattute al suolo. Aprite lo scrigno posto nell'angolo in alto a sinistra della stanza e riceverete la mitica Spada di Achille! Questa spada vi consentirà di affrontare Taros il Gigante quando verrà il momento. Bene, ora dirigetevi di nuovo verso il porto di

Hassan. Ricordate come Rohde vi aveva snobbato nel corso della vostra precedente visita? Bé, ora di certo la situazione è cambiata, dato che la spada che recate con voi sembra far cambiare l'atteggiamento dell'eccentrico scienziato nei vostri confronti. Dopo avervi accolto con gli onori che meritate, vi racconterà di un bizzarro veicolo denominato Caravan situato, secondo lui, nell'antico tempio. Si offrirà poi di accompagnarvi, poiché egli è l'unico in grado di far funzionare la macchina.



## UN CARAVAN CON UNA DIFFERENZA

Andate al tempio, a destra di Hassan, dopo il deserto al centro della zona delle foreste. Qui dovrete affrontare Taros e i suoi scagnozzi. Una buona tattica è quella di attaccare Taros di fianco, sgretolando il più possibile la barriera protettiva costituita da Maghi curatori e da pericolosi Gargoyles. Dopo averne fatto fuori una parte consistente, concentrate il vostro

attacco su Taros, i cui piedi sono grandi quanto un uomo adulto! Date le sue dimensioni, è dotato di un ampio raggio d'azione. Particolarmente letale è il suo fulmine, che lancia contro tutti coloro che hanno la sfortuna, o l'ardire, di avvicinarsi troppo! Per vostra fortuna, Sarah si preoccuperà di lenire tutte le vostre ferite, e di distribuire i suoi medicinali a chi più ne ha bisogno! Accertatevi del fatto che il personaggio che porta la Spada abbia sufficienti punti ferita, e non cada al primo attacco di Taros. Attaccate frontalmente, e cercate di recuperare ogni danno che il gigante vi infligge. Quando combattete, assicuratevi che il personaggio che ha la Spada la stia effettivamente

## Le Caverne di Mithril



In viaggio lungo i letti dei fiumi in secca. Il Caravan somiglia di più a uno smottamento che a un veicolo vero e proprio. Vabbé...

Se aiuterete il nano infermo, egli vi ripagherà offrendovi un cannone che vi servirà per far saltare la Caverna Nord, garantendovi l'accesso alla Parmecia Settentrionale. Tenete quindi pronto il Lemsip!

SEGA ● GdR

# SHINING FORCE 2



impiegando, e non portando solamente. Quando sarete finalmente riusciti ad avere la meglio su Taros, potrete finalmente vedere la macchina per cui vi siete tanto battuti. A questo punto, Rhonde vi spiegherà come funziona il veicolo. È un oggetto difficile da descrivere, ha l'aspetto di una specie di organo interno in grado di funzionare esternamente al corpo. Ha la capacità di miniaturizzare chiunque vi entri, ed è quindi capace di contenere una quantità insospettabile di truppe e di equipaggiamento. Rhonde sale e accende la macchina, con cui si allontana poi con grande velocità. Alcuni membri della Shining Force sembreranno un po' preoccupati per questo, ma la loro perplessità sparirà non appena Rhonde avrà fatto ritorno con la macchina dopo

un breve collaudo. Dopo aver esaltato gli artefici di una simile meraviglia, lo scienziato entrerà a far parte della Shining Force! Da questo punto in poi, i nuovi membri che si aggiungeranno al vostro gruppo potranno essere trasportati nel Caravan, il che significa che, nel loro stato miniaturizzato, non potranno prender parte ad alcuna battaglia. In alcuni punti però, sarete in grado di farli scendere e restituire loro le normali dimensioni. Prima di lasciare il tempio di Taros, aprite lo scrigno che contiene l'acqua curativa.

## UN ELFO NEI GUAI

Abbandonate il Tempio dirigendovi a Nord, verso uno stretto passaggio nelle

montagne dove, con l'aiuto del Caravan potrete viaggiare nei letti dei fiumi in secca. Seguitene il corso sino ad una diramazione, nei cui pressi si trova una caverna. Nelle miniere di Mithril abitano i nani, uno dei quali è molto malato. Per aiutare i nani, dovrete cercare una fata. Dirigetevi verso Ovest, verso una radura nei boschi. Oddler avvertirà qualcosa. Il suo udito infatti è molto più sviluppato di un normale essere umano, a causa della sua cecità. Sembra una richiesta d'aiuto, e Oddler vi inviterà a seguirlo verso la sorgente del suono: una radura. Noterete un elfo apparentemente intrappolato in uno stagno. Se tenterete di andare in suo soccorso, verrete bloccati da un mostro che vi esorterà ad andarvene e

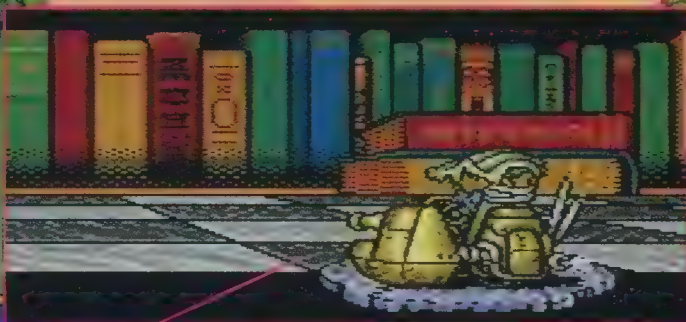
non disturbare oltre il suo pranzo, e chiederà ai suoi compagni di passargli il ketchup! Naturalmente dovrete schierarvi a favore dello sventurato elfo e battervi contro i mostri che ne minacciano l'incolumità! In questo combattimento, faranno il loro debutto le temibili arpie, creature alate, di sesso femminile e dotate di artigli mostruosi, con ben 50 punti di forza. Il terreno è impervio e i vostri guerrieri potranno essere inavvertitamente vittime di una sensazione claustrofobica, intrappolati da cespugli, massi e alberi. Disponeteli quindi con molta cautela e spirito tattico. Sgominata la banda, recuperate l'elfo dalla trappola ed egli vi dimostrerà la propria gratitudine offrendosi come membro del vostro gruppo. Elric (questo è il suo nome) vi condurrà poi all'ingresso di una caverna. È questa la via verso la tana di Creed, il Grande Demone che cercate di localizzare da tempo. Esplorate la grotta e scoprirete tre bauli. Il primo contiene un'erba medicinale, il secondo la Mela del Coraggio e l'ultimo un'Ala Angelica, tutti oggetti utilissimi in battaglia. Uscendo dall'altra parte della caverna verrete immediatamente assaliti da un'orda di demoni. Stavolta il campo di battaglia vi sembrerà abbastanza favorevole, ma dovrete anche affrontare nuovi, temibili nemici, come scheletri e uomini lucertola. Elric utilizza uno strano ma efficace mini-carro armato che si rivelerà determinante, anche se non ancora al massimo delle proprie potenzialità. Benvenuti quindi nella terra di Creed! Al termine della battaglia molto sangue sarà stato versato e, nella speranza che si tratti di sangue nemico fate il vostro ingresso nel palazzo di Creed.



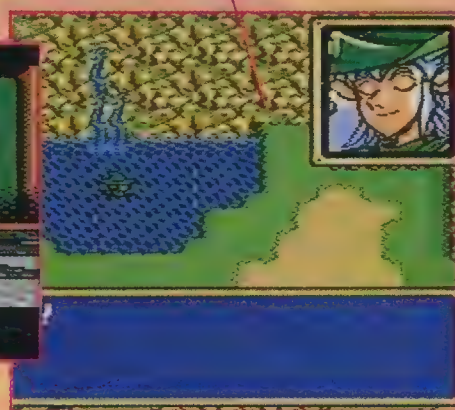
Il villaggio degli elfi nasconde una grossa quantità di oggetti utili e preziosi nei luoghi più disparati e impensabili, pertanto, prima di procedere ricordatevi di fare un'accurata ispezione in ogni edificio!

Elric l'elfo si dimostrerà molto grato per avergli salvato la vita. Non solo deciderà di unirsi al vostro gruppo, ma vi mostrerà anche l'unico modo di entrare nel Palazzo di Creed.

Il villaggio degli elfi è interamente costituito di legno grezzo, ed è difficile da localizzare vagando per le campagne.



Elric utilizza una specie di mini carro armato per combattere. Questa battaglia su una scacchiera nel Mondo della Scrivania sarà molto dura a causa della potenza dei nemici coinvolti, tuttavia, una volta vinta, vi permetterà di abbandonare questo piccolo regno per sempre.

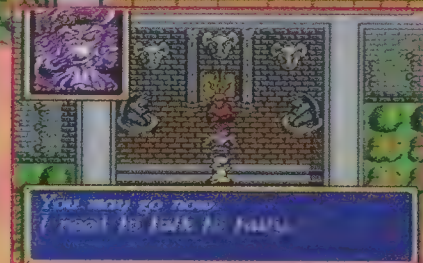




## Il palazzo di Creed



Questa è la stanza in cui verrete ridotti alle dimensioni di un pisello! L'incantesimo di Creed è infatti molto potente. Nella stanza sopra, c'è l'ingresso al tempio dello Spirito Maligno.



## HA IMPORTANZA LA TAGLIA?

Noterete improvvisamente che Oddler sembra ora muoversi come se avesse improvvisamente riacquisito la vista. La cosa sembra molto strana, ma ora non avete proprio il tempo per preoccuparvene. Vi trovate davanti al maestoso portale d'ingresso del Palazzo di Creed, di cui potete udire distintamente la voce dall'altra parte. Sta dicendo: "Adesso puoi andare, fata!" A un certo punto, la porta si aprirà, rivelando la tozza figura di Goliath, il servo di Creed. Egli vi chiederà se avete un appuntamento. Naturalmente, voi non avete alcun appuntamento ma dovete comunque entrare a tutti i costi a Palazzo. Eludendo Goliath entrate nella porta di sinistra, ma purtroppo,

così facendo, attiverete un incantesimo che vi ridurrà a dimensioni microscopiche. Con sommo compiacimento di Goliath, egli vi raccoglierà e vi depositerà sulla scrivania di Creed. La scrivania è, in effetti, un vero e proprio villaggio, che ospita una piccola comunità di minuscoli esserini. Sembrano molto

felici, per niente turbati dalla situazione un po'... particolare. Parlando con gli abitanti, troverete qualcuno che vi consiglierà di incontrare Re Pompei (sovrano piuttosto benevolo, a dispetto del nome). Scoprirete anche che Creed non è poi così malvagio, per esser un demone. Pare infatti che si sia reso

raggiungere quanto prima) c'è un tunnel che conduce dritti dritti nello studio di Creed, ma, per raggiungere il tunnel, dovrete prima fuggire dalla scrivania. Per farcela, dovrete ottenere l'aiuto del Re. Presentatevi dunque al suo cospetto: egli vi proporrà una sfida. Soltanto se sarete in grado di battere il suo esercito "scacchistico" il

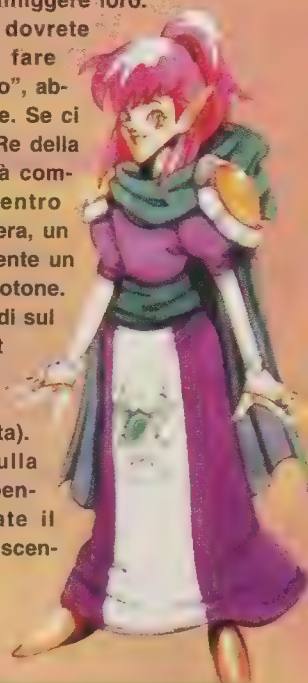


Get away from the bridge before it falls into the water.

responsabile del salvataggio degli abitanti di questa piccola colonia, quando un disastro naturale ne aveva messo a repentaglio la sopravvivenza. Il questo minuscolo regno il tempo non sembra mai scorrere. La gente non invecchia mai e non muore mai. Da qualche parte, nel Mondo del Pavimento (che sarà vostra premura

sovrano vi garantirà il proprio patrocinio. Raccolti tutti i vostri compagni, recatevi dunque sulla scacchiera. Non preoccupatevi se non conoscete le regole degli Scacchi, anche se i vari pezzi sono organizzati come nel Gioco, la battaglia si svolgerà normalmente. In particolare, guardatevi dagli Alfieri. Sono molto aggressivi e in

grado di guarire le ferite più gravi che riuscirete a infliggere loro. Per vincere, dovrete riuscire a fare "Scacco Matto", abbattendo il Re. Se ci riuscirete, il Re della Scrivania farà comparire, al centro della scacchiera, un baule contenente un gomitolo di cotone. Recatevi quindi sul bordo ovest del tavolo (la guardia se ne sarà andata). Mettetevi sulla punta della penna e utilizzate il gomitolo per scendere a terra.



## AL COSPETTO DI UN DEMONE!

Se avete fatto come vi è stato indicato, dovrete ora trovarvi nel Mondo del Pavimento. Raggiungete il buco nel battiscopa sulla destra. Nelle vicinanze troverete anche un chierico, nel caso dobbiate curare qualche personaggio rimasto ferito, o resuscitare qualche morto, prima di procedere oltre. Una volta entrati nel buco, seguite il tunnel a destra. Incontrerete purtroppo sul vostro cammino una banda di ratti giganti, accompagnati da alcuni demoni giunti apposta a farvi la festa. Cercate di concentrare il vostro attacco sul grosso topo rosa, chiamato Willard, che è il capo della banda. Una volta eliminato, il combattimento avrà termine. Andate avanti ed entrate nello studio di Creed. Il Demone sarà a consulto col proprio servo. Richiamate la sua attenzione, chiedendogli di riportarvi alle vostre normali dimensioni. Il demone acconsentirà. Dopo aver recuperato la vostra altezza, parlate con Creed ed informatelo della situazione. Egli si preoccuperà moltissimo dopo aver





Questo demone ha dimenticato di pulirsi i denti e, conseguentemente, la sua lingua è diventata verde. Ricordate ragazzi di lavarvi sempre i denti almeno due volte al giorno, se non volete diventare un membro dell'esercito dei demoni!

udito della fuga di Zeon, e deciderà quindi di consultare lo Spirito Maligno riguardo questa brutta faccenda.

## IL RITORNO DI ZEON!

Seguitelo nel suo oscuro tempietto di consultazione. Lo Spirito Maligno è un essere onnisciente. Purtroppo, quando Creed lo interroga in merito al Grande Sigillo, lo spirito risponde che è impossibilitato ad attraversarne la coltre che lo circonda! Deluso dalla risposta, Creed si accorge in un secondo momento del gioiello che portate al collo. Tenta di rimuoverlo ma l'incastonatura di Mithril rende vano ogni suo sforzo. Creed suggerisce quindi di utilizzare la pietra per potenziare le facoltà dello Spirito Maligno. L'idea sembra funzionare. Finalmente infatti lo Spirito rivela ciò che vede: il Sigillo è infranto e Zeon è

libero. I demoni di Zeon stanno lasciando Granseal e si dirigono a Parmecia, verso Nord. Improvvisamente, lo Spirito comincia a dissolversi dicendo che la forza di Zeon è troppo grande. Zeon in persona irrompe a sorpresa e, con voce roboante esclama: "Io sono Zeon, Signore dei Demoni. Chi osa contattarmi, a rischio

della propria vita?" Il demone nota poi il gioiello che portate al collo. Vi ordina quindi di recarlo nella Arc Valley, a Granseal, promettendo di liberare, in cambio, Ellis, la principessa rapita. Poi, dopo aver annientato lo Spirito Maligno in una tremenda esplosione di energia magica, Zeon scompare. Creed, profondamente turbato dalla distruzione dello Spirito Maligno ritorna alla sua scrivania brontolando. Infine, contro voglia, rivela che il gioiello che portate al collo cela un misterioso segreto. I cantastorie di Tristano ne sanno certamente qualcosa. Tristano si trova a Nord. Prima di congedarvi, Creed vi ricorda di condurre la fata al povero nano malato nelle miniere di Mithril. Come ultimo favore, vi offre la scelta di quattro personaggi, uno dei quali diventerà membro effettivo della Shining Force. I personaggi sono un

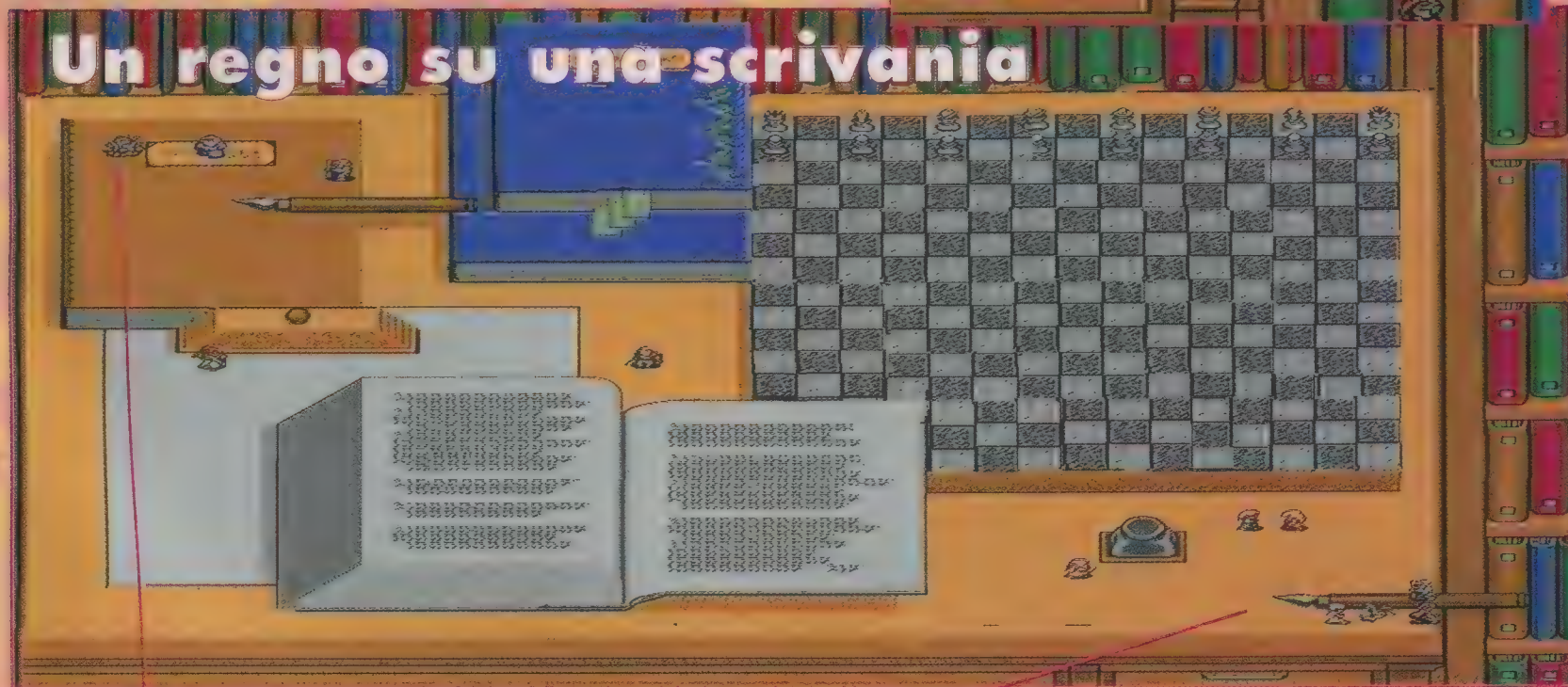
nano guerriero, un cavaliere, un chierico e un mago. Il mio consiglio è di prendere il mago che, con l'aiuto di qualche prete, potrà diventare molto utile e potente, specie se riuscirete a procurargli un libro di incantesimi più avanti nel gioco. Al momento della partenza, Oddler chiederà di poter rimanere, con il benessere di Creed e, naturalmente, il vostro permesso. Accettate la sua richiesta, e lasciate la residenza del Grande Demone.



La vostra ricompensa per la battaglia sostenuta: un gomitolino. A dispetto delle apparenze, si rivelerà un oggetto indispensabile nel corso della vostra avventura.



## Un regno su una scrivania



Fate scendere i vari personaggi dal Caravan in questo punto. Questa è una delle pochissime occasioni che avrete per farlo.

Dopo aver vinto la battaglia "scacchistica" prendete il gomitolino e venite qui-E a questo punto che il gomitolino verrà utile, consentendovi di scendere dalla scrivania.



## IN VIAGGIO VERSO I CONFINI NORD

Tornate nella caverna in cui avete incontrato i nani e lasciate che la fata lanci un incantesimo curativo sul nano infermo. Egli recupererà istantaneamente le proprie forze. La fata sparisce, ma i nani desiderano dimostrare la propria riconoscenza. Decidono quindi di ricompensarvi donandovi un cannone, il vostro

letto del fiume in secca e tornate a Nuova Granseal, sulla costa. Esplorando il villaggio scoprirete che molte cose sono cambiate dalla vostra partenza: tutti gli edifici sono stati portati a termine. Trovate Sir Astral, il Re e il Primo Ministro. Sir Astral dimostrerà molto entusiasmo nell'apprendere dei vostri progressi. Avete infatti trovato nuove città con cui iniziare nuovi rapporti commerciali. Il Re, in particolare, sarà felicissimo di apprendere che l'adorata figlia Ellis è

cinati da Janet, desiderosa di unirsi al gruppo, a cui appartiene anche Elric, il suo fidanzato. La sua più grande ambizione è infatti di combattere al suo fianco, nel compimento della vostra nobile missione. Accettate senza alcuna esitazione, dato che si rivelerà presto una guerriera eccezionale. Finalmente alla caverna Nord e il

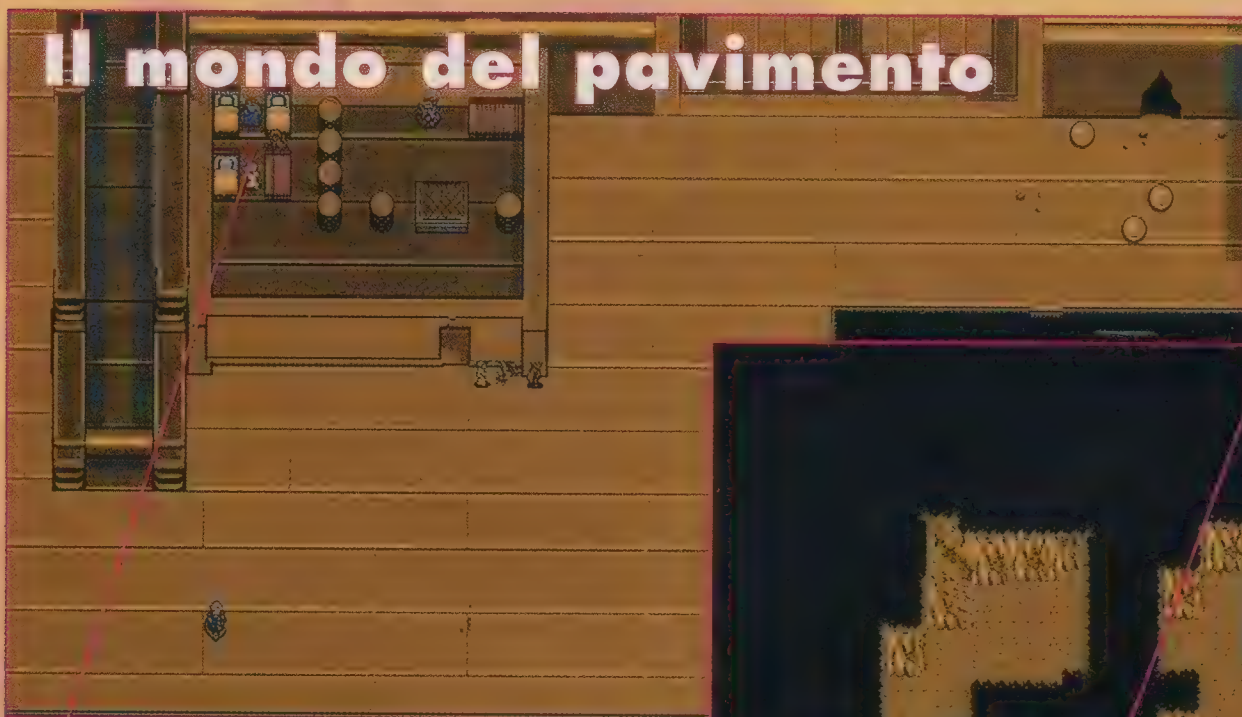


Recatevi a Nord e il

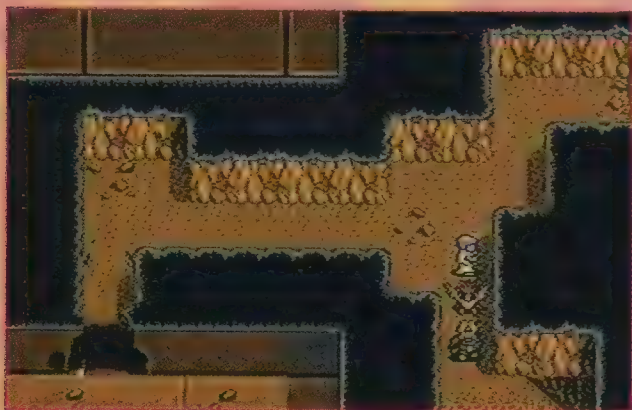
cannone si caricherà e farà fuoco automaticamente. Entrate quindi nella caverna. Essa sarà completamente buia e, come al solito, l'unica luce disponibile sarà quella che illumina il solo personaggio selezionato. Verrete immediatamente assaliti da un'orda di bestie sataniche, che dovrete sgominare senza alcun indugio, se volete garantirvi l'accesso alla Paramacia settentrionale. Noterete che

Qui si trova l'uscita dal livello. Dovrete attraversare una breve serie di gallerie prima di comparire nella stanza di Creed.

## Il mondo del pavimento



Sia il chierico che il Caravan si trovano qui, così ricordatevi di sistemare le vostre truppe prima di imbarcarvi nella vostra prossima impresa.



"passaporto" per la caverna Nord. Prima di partire, tornate a sinistra e noterete una zona colorata con un verde leggermente più chiaro nella zona boscosa. Questo è il villaggio degli elfi. Esplorare tutti gli edifici, perquisite ogni vaso, scrigno e libreria che vi riesce. In una casa, in cima a delle scale, troverete un libro d'incantesimi che potrete consegnare al mago che, eventualmente, avete di recente incluso nel vostro gruppo. Andate quindi verso Nord seguendo il

ancora viva. Sir Astral decide quindi di accompagnarvi nel vostro prossimo viaggio, divenendo, di fatto, il vostro consigliere privato. Parlate con l'uomo vicino all'armeria, che potrà fornirvi un po' di dinamite, utilissima, usata col cannone, per far saltare l'ingresso del tunnel bloccato. Prima di partire per la vostra nuova avventura, verrete avvi-



In questo punto verrete assaliti da tre grossi ratti e da un'orda di seguaci del Male. Cercate di usare mura e barriere il più possibile a vostro vantaggio, specie per cercare copertura e protezione dei personaggi più deboli a feriti.





## Il tempio di Mitula



a ogni battaglia che combattete il livello di intelligenza e capacità tattiche possedute dal nemico sembra aumentare in proporzione. Ricordatevi sempre di destinare i vostri attacchi prima ai curatori nemici, piuttosto che ai demoni, altrimenti renderete vano ogni vostro sforzo, poiché i guaritori saneranno ogni ferita che infliggerete.

### AVERE È POTERE!

Dopo aver avuto la meglio sui vostri assalitori, continuate a dirigerli verso Nord, ben presto giungerete in un villaggio chiamato Ketto. Noterete subito qualcosa di strano: tutti gli abitanti sono barricati in casa, per timore dei demoni. Se avete bisogno di armi, recatevi nella casa sulla cui porta spicca la scritta "No weapons or item

sales, Devils" (Non si vendono armi o oggetti). Andate sul retro e seguite il sentiero sino a un piccolo ponte. Troverete un uomo che, a proprio rischio e pericolo, sarà disposto a rifornirvi di armi ed oggetti vari. Lasciate quindi Ketto e dirigetevi a Est, verso una nuova sfida. Due cavalieri di Pacalon e il comandante dell'esercito di Pacalon sono stati bloccati da un demone e dai suoi scagnozzi. Continuano a insultare lo sfortunato ufficiale, accusandolo di codardia. Le due guardie attaccano, ma vengono abbattute senza alcuna pietà. Il responsabile dell'eccidio pare essere un enorme demone verde, di nome Geshup, che, tra l'altro, è anche il consulente personale di Zeon. Data la sua potenza, egli potrebbe tranquillamente uccidere anche Higgins. Il comandante chiede al demone per quale motivo gli ha risparmiato la vita. Geshup risponde che desidera prenderne il corpo in prestito. Detto questo, un demone minore viene evocato ed entra nel corpo di Higgins. Higgins cerca

Questa è un'area troppo piccola per combattere agilmente, quindi schierate i vostri guerrieri più valorosi in prima linea, a beneficio dei più deboli.

L'esorcismo ha, fortunatamente, esito felice e il demonietto fugge dalla scena, verso l'orizzonte. Dopo aver recuperato conoscenza, Higgins spiega che la sua missione era di reclutare nuove truppe da condurre a Nord di Parmecia, verso l'Armata delle Tenebre.

### DIABOLO!

Continuate imperterriti a viaggiare verso Nord, il più a lungo possibile. Giunti ai confini Nord, continuate a Est sino a che non giungete in vista di un ponte. Peter, con la sua vista acuta, noterà una ragazza in difficoltà sul cavalcavia. Sembra ferita, e circondata da quattro enormi vermi dotati di zanne, da un uomo lucertola, due maghi un ceccchino e sette mostri alati. Potreste venire avvelenati nello scontro, pertanto per precauzione, tenete a portata di mano un antidoto, o ricordatevi di usare l'incantesimo disintossicante di Sarah (Detox). Non cercate di attraversare il ponte. Durante la battaglia, fate affidamento su Gerhalt e Peter, i più adatti al combattimento. Quando tutto è finito, Sir Astral si avvicinerà alla ragazza. La timida fanciulla si trasformerà in un terribile demone di nome Cameela. Pare che l'immonda creatura sia particolarmente attratta dalla Pietra del Male. La conseguenza più evidente di tutto ciò è che Parmecia è ormai un luogo pericolosissimo da abitare ed in cui viaggiare. Dopo un breve scontro tra Astral e la Diavolessa, quest'ultima si ritira, gettandosi oltre le balaustrate del ponte, dissolvendosi con un ghigno. Le sue ultime parole risuonano come un'oscura minaccia: "Guardatevi da Zalbard e Geshup!"

## Lo spirito maligno



Lo Spirito Maligno sembra essere impotente in presenza della mostruosa maestosità di Zeon, al cui cospetto si dissolve in una nuvola di fumo verde, dopo un lampo accecante!





## La trappola nello stagno



Un mostro spaventoso vi affronterà in questo punto. Egli vuole soltanto consumare il proprio pasto in santa pace. Sfortunatamente, il piatto principale è costituito da un elfo che fareste invece bene a proteggere, e che si renderà molto utile più tardi.



solo dopo aver ottenuto il decimo livello per tutti i vostri guerrieri. Se e quando deciderete di entrare finalmente del tempio, assisterete a un commento di Peter in merito alla bruttezza del Demone, il quale profondamente offeso, si scaglierà con forza verso di voi, dando così inizio allo scontro. A dargli manforte, faranno presto la loro comparsa un Mago, il Re degli Orchi e un Cavaliere Nero. Agite con grande cautela, cercando di non mostrare mai i

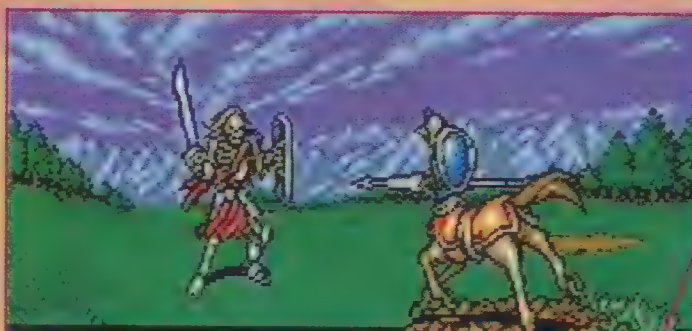
protetto da un Maestro di Magia che cura e guarisce tutti i danni che potete infliggere al demone. Pertanto, come di consueto, il vostro primo obiettivo sarà proprio il mago. E solo dopo la sua eliminazione potrete dirigere il vostro attacco verso lo stesso Zalbard. Dopo il suo abbattimento, il demone lascerà cadere la Sfera della Terra, che è la fonte del suo potere su Mitula. Mitula apparirà quindi a voi, materializzandosi dalla statua di fronte. Passate la porta a destra e parlate con i cantastorie. Cominciate con la prima statua in cui vi imbatteste e poi procedete in senso orario.

## ZALBARD ALLA RISCOSSA!

È tempo di muoversi, a Nord, verso Tristano. È questa una tranquilla cittadina, circondata da fresche cascate e abitata da gente simpatica e cordiale. Ma, come al solito, non sempre le cose sono ciò che sembrano e, a dispetto della sua apparente serenità, questo cordiale villaggio cela, sotto la sua patina adamantina, orrori inimmaginabili. Nella caverna di sinistra, scendendo le scale troverete delle pozioni curative. Per raggiungere il tempio di Mitula procedete lungo il sentiero principale. L'edificio è circondato da un piacevole giardino, con fontane, fiori e alberi. Ancora una volta, non è tutto oro ciò che luccica: il tempio è infatti letteralmente gremito di creature malvagie e perverse. Per vincere la battaglia, vi basterà sconfiggere il cavaliere solitario che si erge sulle scale del tempio. Dopo la vittoria, una

voce tuonerà dall'altra parte della porta: è Zalbard, un Demone Maggiore. Zalbard è il nemico più potente che affronterete nel gioco, con ben 80 punti vita a sua disposizione. Zalbard vi sfiderà, ma, con disprezzo, vi offrirà anche la possibilità di abbandonare immediatamente il luogo, senza per questo subire le conseguenze della sua ira. In effetti potrebbe essere una buona idea approfittare dell'offerta, e ritornare

fianchi al nemico. Operate come se foste una macchina, concentrando tutti i vostri attacchi su un solo obiettivo alla volta, piuttosto che disperdere il vostro potenziale offensivo su troppi bersagli contemporaneamente. Tenete i personaggi più forti in prima linea, e curateli il più frequentemente possibile. Zalbard dispone di un attacco a lungo raggio di grande efficacia. Inoltre, come se non bastasse, egli è



Incontrate Riuk in Hassan. Il ragazzo sembra ansioso di arruolarsi nella Shining Force e voi non vi trovate nella posizione di rifiutare preziosi alleati. Qualunque aiuto è da considerarsi assolutamente indispensabile.

## CONFUSIONE A MAUN

È tempo ormai di dirigersi verso Pacalon, e contattare un sacerdote di nome Frayha. Pacalon si trova al centro del deserto, verso Ovest. Una forte siccità ha recentemente colpito il paese, e tutti i suoi abitanti sono







All'inizio della battaglia, cercate di individuare subito i mostri alati, che rappresentano di certo le creature più difficili da combattere. Per sconfiggerli, utilizzate Peter, che dovrà affrontarli uno per volta.

## Il ponte



Il ponte è tutto ciò che sta tra voi e Mitula. A dispetto della sua apparente inoffensività, si rivelerà un passaggio molto aspro, non appena un'orda di mostri assatanati lo invaderà.

deboli e malnutriti. Il Re e Frayha sono entrambi pieni di rimorsi, poiché hanno abbandonato i propri concittadini nel tentativo di salvarsi la pelle. Desideroso di espiare la propria colpa, Frayha decide di accompagnarvi al villaggio. Ricordatevi di parlare con tutti al castello e dirigetevi quindi verso la piazza principale della città. Qui dovrete battervi ancora contro una banda di energumenti, che include, tra gli altri, le micidiali Regine delle Arpie e un negromante. Dopo la battaglia, continuate a raccogliere informazioni parlando con gli abitanti. Visitate la chiesa per recuperare appieno le vostre forze. Affrontate quindi un'altra battaglia a Nord, subito fuori dalle mura della città. Per trovare Maun, andate a Nord-Ovest. Non vi sarà consentito l'accesso a Maun a meno che non siate accompagnati da Frayha. Liberare Maun dall'assedio dei demoni che ne presidiano le mura, e parlate, al solito con tutti i cittadini, in particolare con Gyan, il gladiatore nell'angolo in alto a destra. Ora potete lasciare Maun,

ma non dall'entrata principale, bensì dall'uscita in alto a sinistra.

## È UN AEREO? È UN UCCELLO?

Proseguite verso Est fino a che non trovate un oggetto con la forma di uccello. Questa è la nave di Nasca. Preparatevi a combattere per l'ennesima volta. Cameela infatti non si è rassegnata e sembra decisa a prendersi la rivincita sulla precedente disfatta. Il suo obiettivo è rimasto immutato: la Pietra del Male che portate al collo, essa ha un grande potere. Questa volta, ad accompagnare la diavolessa ci sono gli uomini di fango e i cuccioli di drago. Tuttavia, a questo punto dell'avventura, il vostro mini esercito personale dovrebbe essere sufficientemente potenziato e in grado di respingere potenzialmente qualunque attacco. Dopo averla sconfitta per la seconda volta, Cameela lascerà

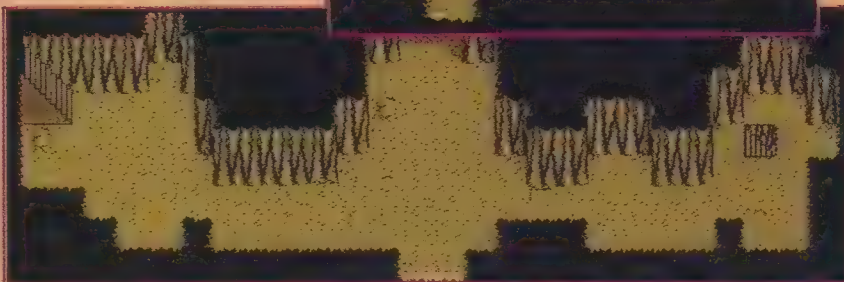
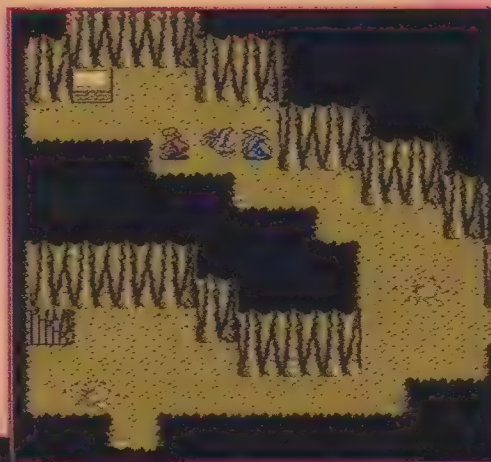
## Le gallerie di Tristano



Notate che il tunnel ricorda palesemente un punto di domanda. Probabilmente per enfatizzare il mistero che si cela nello scrigno che esso custodisce.

cadere la Sfera del Cielo, oggetto questo, indispensabile per attivare la nave di Nasca. Una volta raccolta, portatela con voi ed entrate nell'angusto passaggio che conduce alla cabina di comando. Una volta entrati, troverete a sinistra, vicino a Zynk il robot, il pannello dei comandi. Utilizzate la sfera del cielo sui comandi. Appena decollati, subirete l'attacco dei Prism Flowers. I fasci laser che essi proiettano colpiranno purtroppo delle parti vitali della nave che, ormai gravemente danneggiata, precipiterà inesorabilmente. Dopo un breve scambio d'opinioni con Astral, abbandonate il relitto ormai inutilizzabile. Dirigetevi quindi verso Sud-Ovest sino a raggiungere un antico monastero. Cercate un passaggio in mezzo agli alberi e seguitelo, esso conduce nel retro dell'edificio. Qui incontrerete Sheela, una Monaca Superiore. Dopo una breve conversazione, scoprirete alcune cose

che vi farà di certo comodo sapere. Uscite dal convento per affrontare la solita scaramuccia con l'ennesimo gruppo di mostri che vi attende al varco. Quindi dirigetevi verso Rofa a Sud-Ovest. Parlate con tutti, in particolare con Petro, di cui sentirete le ultime parole. Lasciate quindi il villaggio dirigendovi a Nord-Ovest, dove un altro cruento scontro vi attende.





# Il villaggio di Pacalon



Raccogliete tutto ciò che potete nei vari edifici del villaggio. Un mucchio di oggetti curativi si possono trovare se solo avrete la pazienza, e la costanza, per cercarli.

Parlate con gli abitanti di Pacalon e scoprirete che essi soffrono terribilmente a causa della tremenda siccità che ha colpito il paese, aiutateli!

## RITORNO A GRANSEAL

Se volete evitare lo scontro, potete decidere di sfruttare un antico passaggio segreto situato in una caverna nelle montagne a Sud-Ovest di Roft. Comunque vada, è ormai tempo di dirigerci verso Granseal per portare a termine la nostra odissea. Se decidete di usare l'antico passaggio, dovrete camminare sopra tutte le mattonelle grigie, per farvi teletrasportare. Completata la procedura di teletrasporto, pestate le altre mattonelle grigie per far apparire un ponte magico. Salite quindi le scale ed entrate nelle antiche rovine attraversando il fiume. Queste rovine costituiscono il giardino dei Prism Flowers, le creature che vi hanno abbattuto nell'episodio della Nave di

Nasca e, manco a dirlo, è letteralmente brulicante di creature da incubo. Distruggeteli! Fatto ciò, un'altra battaglia vi attende, a Sud. Per vincere, vi basterà sconfiggere il Barone Rosso, un demone superiore e decisamente infimo. Ora andate a Nord, verso un ruscello. Camminando sui sassi vicino al fango, potrete raggiungere il villaggio dei nani. Essi sono vostri alleati e vi riforniranno di oggetti utili, di armi e di buoni consigli. Dopo averli lasciati, dirigetevi a Sud, verso il regno di Gallam. Dopo averne incontrato gli abitanti, uscite dalla porta principale della città per affrontare, per la seconda volta Geshup, desideroso di regolare i conti con voi, una volta per tutte. Con lui, un minotauro, un mastino infernale, due fucilieri, due draghi bianchi e un demone delle nebbie. Pochi forse, ma decisamente tosti. Se riuscirete, come

dovreste, a sconfiggere per la seconda volta Geshup, Zeon farà il suo ingresso trionfale sulla scena. Adirato col proprio accolito per il suo fallimento, lo disintegrerà all'istante. Questi demoni non hanno proprio il senso dell'umorismo! Comunque non ne sentirete la mancanza!

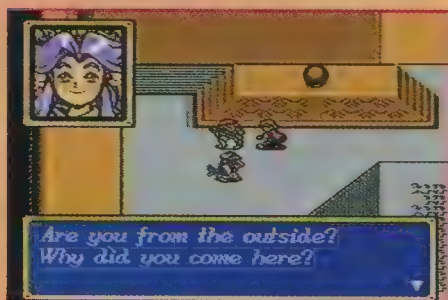
## UN LABIRINTO MORTALE

Ci dirigiamo ormai con celerità verso il finale della nostra avventura, e, prevedibilmente, l'azione tende ad intensificarsi. Intanto, un altro terribile scontro vi attende a Sud. La battaglia comincia fuori dalle mura di Yeel. Dopo la pugna andate a Sud ed entrate le Antiche Rovine. Questo è il punto in cui, idealmente, tutta la vicenda ha avuto inizio: noterete due nicchie a

testa di un demone. Usate la Spada della Forza e vedrete che la statua spalancherà le fauci, consentendovi l'accesso all'antico Labirinto della Torre. Procedete ESATTAMENTE così: andate a destra e salite le scale. Girate a sinistra e scendete le scale sulla destra. Seguite il sentiero in alto e a sinistra. Salite le scale e svoltate a sinistra e vi troverete di fronte a tre scale. Non salite le scale ma prendete il passaggio sotto di esse. Alla fine del passaggio troverete delle scale, salite. Andate a sinistra, procedete a sinistra e scendete lo scivolo, poi su, a destra e su per le scale di destra. Non scendete lo scivolo! Girate a sinistra e raggiungete il secondo scivolo sulla sinistra. Scendete e seguite il sentiero verso l'uscita, che è quella porta con sopra un teschio. O. K. Ora rilassatevi, ce l'avete fatta!

## CATTIVI RAGAZZI, BRAVE RAGAZZE!

Naturalmente un comitato di benvenuto vi attende all'uscita del labirinto. Qui incontrerete il secondo demone più potente di tutto il gioco: Odd Eye. Dopo averlo sconfitto, andate in alto, nella stanza piena di specchi: vi troverete alla base







# Il castello di Pacalon



dell'Antica Torre. Salite le scale e incontrerete una vecchia conoscenza: Creed, il demone pentito che, da buon alleato, resusciterà tutti i vostri compagni morti e curerà tutte le ferite dei superstiti. Quando siete pronti, entrate nella Torre. A ogni livello affronterete nemici diversi, pertanto cercate di non subire troppi danni se volete farcela ad arrivare in cima. In particolare, guardatevi da Reaper, il Boss più pericoloso della Torre. Dopo ogni battaglia, salite le scale che conducono al piano superiore, e procedete così sino a che non raggiungete la cima. Usciti dalla torre, seguite il percorso intorno a essa e preparatevi a un altro, terribile scontro. Dovrete infatti vedervela con una vecchia conoscenza: lo stesso demone che aveva posseduto il Re di Gallam, dopo aver tentato di entrare nel corpo dello stesso Re di Granseal. Rallegratevi! Questo era il penultimo scontro del vostro lungo viaggio. La sfida finale con Zeon infatti vi attende. Prima di questo tuttavia avrete la possibilità di trarre un attimo di respiro: Zeon si offrirà di trattare, chiedendovi di consegnargli senza colpo ferire i due gioielli che portate al collo. Naturalmente, l'unica risposta degna di una simile richiesta non può che essere una pernacchia! Benvenuti

quindi alla battaglia finale: lo stesso Zeon, al vostro rifiuto, si scaglierà contro di voi con tutta la forza della sua ira! Naturalmente è l'avversario più temibile del gioco e sconfiggerlo non sarà uno scherzo, ma può consolarvi il fatto che è l'ultimo sforzo che vi è richiesto, non deludeteci! Sconfitto Zeon, rinchiudete, per sempre, l'immondo essere sigillandolo con i due gioielli che portate al collo. Così facendo, libererete anche la Principessa Ellis che vi attenderà, riconoscente, per ricambiare le vostre fatiche con un imprevedibile lieto fine!

## SE SON ROSE FIORIRANNO!

O. K. Dopotutto, avete salvato la vita a tutti gli abitanti della Terra e, in particolare, quella della ragazza. Avete combattuto orrori inimmaginabili per circa quattro anni di lotta ininterrotta. Tutto questo può essere sufficiente per far breccia nel cuore di qualunque fanciulla, anche la più altezzosa. È a questo punto che Game Power e il buon vecchio Vordak, con discrezione, decidono di ritirarsi poiché riteniamo che, da qui in poi, siate perfettamente in grado di cavarvela da soli!

Trovate il chierico e questi si sentirà in dovere di seguirvi a Maun. Ma lo farà solamente se avrete prima distrutto Zalabard e consultato i cantastorie.

## SUGGERIMENTI EXTRA

- 1) Vincete Mizro alle armi e ne ricaverete, in cambio, ben 1500 morale.
- 2) Avvertitevi del fatto che tutti i personaggi sono assolutamente equipaggiati. Se riuscite a procurare qualche personaggio, ma non gli date mai la giusta, il suo potenziale offensivo non verrà migliorato. Ad esempio, Jero potrà fare ben poco contro i demoni di livello superiore, se non gli fornite un'arma grande.
- 3) I personaggi (10 perli) dovrebbero essere considerati come aiuti di cui più forte, e mai messi a combattere da soli.
- 4) Cercate sempre di sconfiggere i vostri nemici, ed impeditegli di raggiungere personaggi deboli, e importanti, come Sarah che può curare la folla degli eroi.
- 5) Privilegiare sempre i custodi nemici (maghi, clerici e altri) come primi obiettivi di un attacco. Altrimenti questi cattureranno le fette del demone e lo ricomincerà in breve tempo a vostro sfavore.
- 6) Dopo ogni scontro, non dimenticate di andare in una chiesa a recuperare le anime dei vostri compagni caduti, a meno che non siano ricomparsi da soli. Ricordate comunque che potete sempre impiegare i personaggi più deboli come diversivo, facendo "dirottare" i colpi dei nemici su di loro, piuttosto che sui membri del gruppo più forti e importanti.
- 7) Le robe tradizionali sono molto economiche e molto utili. Ricordarsi di portare sempre almeno una a ogni membro della Saving Force.

## SOMMARIO

**HOME DEL GIOCO:** Saving Force 2  
**TEMPO NECESSARIO PER FINIRLO:**  
 1 mese  
**PUNTEGGIO MASSIMO:** 100  
**NUMERO DI LIVELLI:** 11 (non è poco per...

**GRADO DI DIFFICOLTÀ:** Difficile da vincere  
**GRADI SOTTOZERO:** Difficile da vincere  
**TEMPO:**  
**GRADIMENTO DI AMBITO:** Difficile da vincere  
 (dalla prima alla seconda)

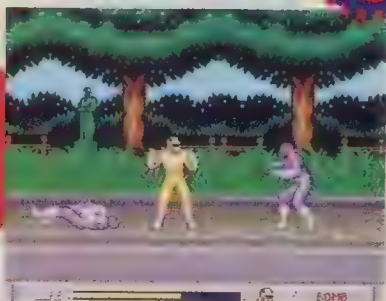


# RANDOM

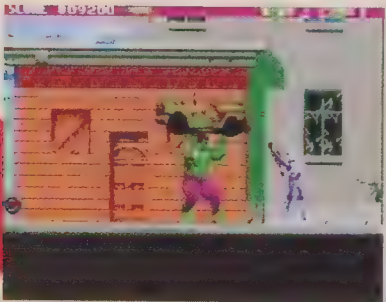
Qui si comincia a stare stretti. È colpa delle dimensioni ridotte della rivista, non certo mia! Occhei, un paio di trucchi per SNES e un altro paio per Mega Drive, non potete pretendere di più per questo mese, per il prossimo staremo a vedere, sperando che lo spazio, tiranno, si allunghi un po'...



Blackthorne



Mighty Morphin' Power Rangers



The Incredible Hulk



Shining Force 2

## BLACKTHORNE

### PASSWORD MINE

Livello 2  
Livello 3  
Livello 4

### TREE

Livello 1  
Livello 2  
Livello 3  
Livello 4

### SAND

Livello 1  
Livello 2  
Livello 3  
Livello 4

### CASTLE

Livello 1  
Livello 2  
Livello 3  
Livello 4  
Livello 5

FBWC  
QP7R  
WJTV

RRYB  
ZS9P  
XJSN  
CGDM

TJIF  
GSG3  
BMHS  
Y4DJ

HCKD  
NRLF  
J6BZ  
MJXG  
K3CH

## MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

### PASSWORD

Livello 2  
Livello 3  
Livello 4  
Livello 5  
Livello 6  
Livello 7  
Boss 1  
Boss 2  
Boss 3

3847  
5113  
3904  
1970  
8624  
2596  
0411  
1007  
1212

## THE INCREDIBLE HULK

### SELEZIONE LIVELLO

Iniziate una partita e mettete il gioco in pausa. A questo punto premete Su, Destra, Giù e Sinistra e togliete la pausa. Perdete tutte le vite e aspettate che finisca l'introduzione animata: dovrebbe apparire una schermata di selezione livello.

## DYNAMITE HEADDY

### SELEZIONE LIVELLO

Nello schermo dei titoli, andate sulla scritta "Start Game" e premete C, A, Sinistra, Destra, B e Start. Apparirà quindi una finestra in cui potrete scegliere il livello da cui partire.

### UNA CURIOSITÀ

Nello schermo dei titoli, andate sulla scritta "Options" e premete C, A, Sinistra, Destra, B e Start. Ora potete ammirare tutte le fantastiche animazioni del gioco. Provate anche con la seguente sequenza: B, A, B, C, B e Start.

## SHINING FORCE 2

### UNA GABOLA

Quando appare il logo della Sega, provate a premere Su, Giù, Su, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Su, Destra, Giù, Sinistra, B e Start.

## BRUTAL

### PER USARE I BOSS

Nella schermata dei titoli, inserite questa sequenza per vestire i panni del cocodrillo Karate Croc: Su, Giù, A, B, C, C, B, A, Giù e Su. Se invece preferite impersonare il potente Dali Llama, premete C, A, B, A, Sinistra e A. Altrimenti potete provare la password E1539LFAZAAA-CEKOL, con la quale oltre a controllare il Dali Llama, potrete eseguire tutte le sue mosse speciali da subito, evitando di dovere sconfiggere tutti i lottatori del gioco.





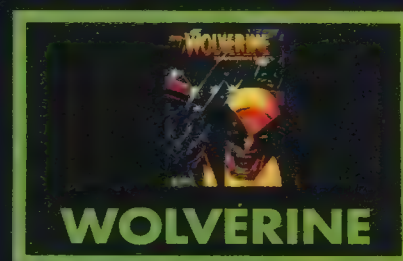
# SUPER NINTENDO



L. 110.000



L. 67.000



L. 120.000



L. 115.000

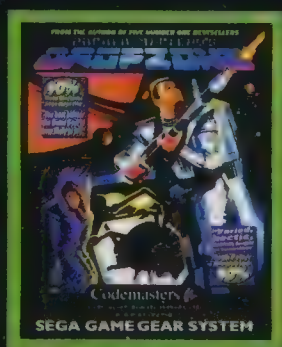


L. 120.000



L. 110.000

# GAME GEAR



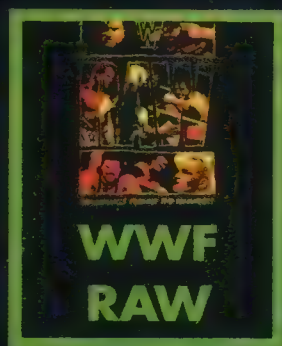
L. 67.000



L. 85.000



L. 67.000



L. 83.000



L. 84.000



L. 83.000

e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a

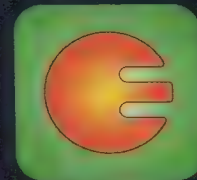


CHIAMATA GRATUITA  
**NUMEROVERDE**  
**167-018820**

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE



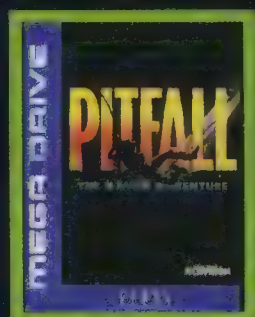
# MEGA DRIVE



e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



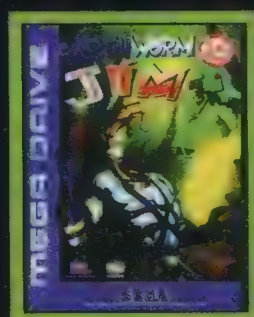
TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE



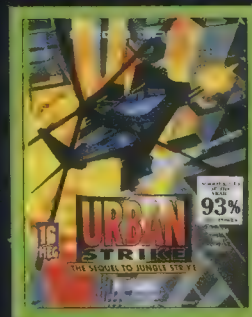
L. 125.000



L. 88.000



L. 129.000



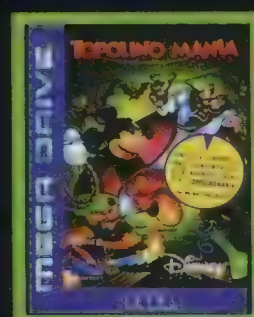
L. 115.000



L. 97.000



L. 118.000



L. 108.000



L. 125.000



L. 102.000



L. 103.000



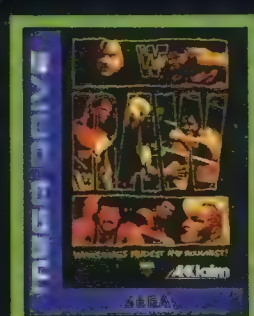
L. 79.900



L. 89.000



L. 82.000



L. 96.000



L. 127.000

CHIAMATA GRATUITA  
NUMERO VERDE  
167-018820





# MEGA DRIVE

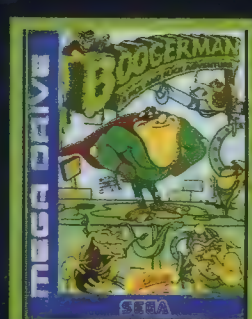
e  
d  
i  
m  
e  
d  
i  
a



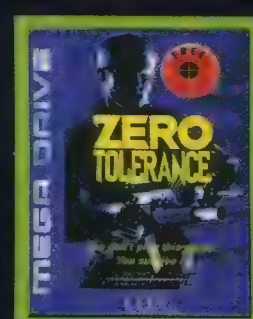
L. 96.000



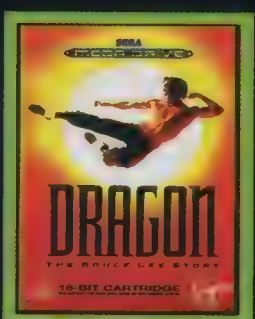
L. 69.000



L. 97.000



L. 105.000



L. 115.000



L. 97.000



L. 114.000



L. 96.000



L. 127.000



L. 103.000



L. 130.000



L. 110.000



L. 65.000



L. 143.000



L. 88.000



CHIAMATA GRATUITA  
NUMERO VERDE  
167-018820

TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE



# GAME BOY



e  
a  
i  
m  
e  
a  
i  
a



L. 69.000



L. 65.000



L. 57.000



L. 57.000



L. 57.000



L. 65.000



L. 69.000



L. 48.000



L. 58.000



L. 74.000



L. 57.000



L. 57.900



L. 69.000



L. 66.000



L. 58.000



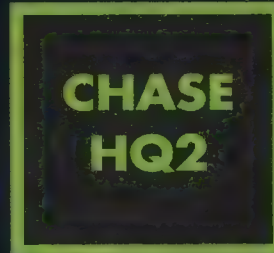
L. 55.000



L. 58.000



L. 57.000



L. 58.000



L. 56.900

CHIAMATA GRATUITA  
NUMERO VERDE  
167-018820



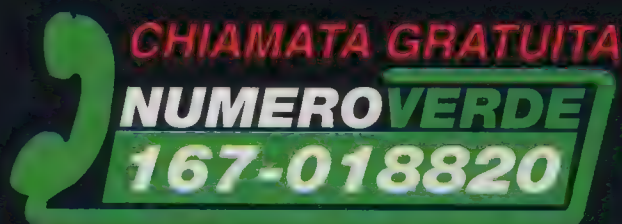
TUTTI I MARCHI E I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE





edimedia  
edizioni multimediali

TEL. 011/98.13.027 (r.a.) - 98.13.090  
FAX 011/98.13.105





## ROMPICAPO

**Casa:** COMPILE

**N°Giocatori:** 1-4

**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 5



Parafrasando il titolo di un film della mitica coppia Paul Spencer e Terence Hill, sarebbe proprio il caso di dire che: anche... i Mega Drive mangiano fagioli! Non è

che il mio MD improvvisamente abbia iniziato a emettere rumori equivoci, più semplicemente i mitici fratelli del sol levante hanno deciso di mandarci in sol-lucchetto facendo uscire, proprio in concomitanza con le festività natalizie, *Puyo Puyo 2*, mitico

puzzle game che, già con la prima versione, aveva fatto perdere il sonno a parecchie persone. La struttura del gioco è semplicissima e ricorda non poco i famosi *Tetris* e *Columns*, anzi per essere precisi è un'ottima miscela di entrambi. In pratica dovrete far scomparire tutti i fagiolini colorati che piovono dall'alto del vostro monitor semplicemente collegandoli tra loro; i fagiolini, una volta riuniti in gruppi di quattro o più, esploderanno andando a collocarsi nella parte di schermo utilizzata dal vostro rivale, amico o CPU che sia, ma non sotto l'aspetto bonario di

fagioli, bensì sotto forma di pletre che impediranno ogni tipo di combinazione all'avversario. *Puyo Puyo 2* è un gioco imperdibile, sicuramente molto più facile da giocare che non da spiegare.

• Roy

Si Ringrazia Console Generation (Mi)



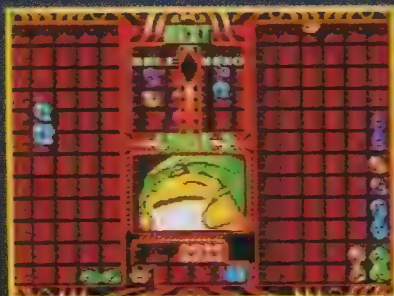
Come in tutti i giochi di questo genere il massimo si ottiene in due!

## PUYO PUYO 2

Ormai l'avrete capito: io adoro tutti quei giochi che non rientrano nella fascia dei picchiaduro, ed è per questo che quando vedo giochi come *Puyo Puyo 2* mi esalto. Graficamente non è nulla di eccezionale e, se è per questo, neppure il sonoro vi dà l'idea di essere a un concerto, ma il divertimento, che dovrebbe essere la componente principale di ogni videogioco, è presente in ogni bit del titolo. *Puyo Puyo 2* esalta le cellule mnemoniche e devasta il cervello, chi ci ha già giocato sa di che cosa sto parlando, chi ancora non lo ha provato... Messner lo colga! E ora il solito consiglio, ormai quasi scontato, lo so: se proprio non sapete cosa farvi regalare per il vostro compleanno o per qualunque altra ricorrenza, *Puyo Puyo 2* potrebbe essere un'ottima idea: sicuramente non ve ne pentirete, e se, poi, ve lo comprerete da soli, vi vorrete più bene.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P



Se impilare fagioli è la vostra aspirazione nella vita, *Puyo Puyo* vi piacerà!

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Facile, immediata e divertentissima... serve altro

### GRAFICA

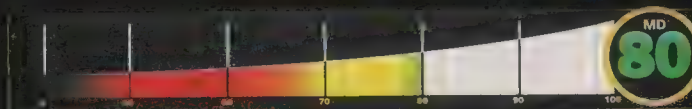
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Nella media, carino le espressioni dei personaggi

### SFIDA

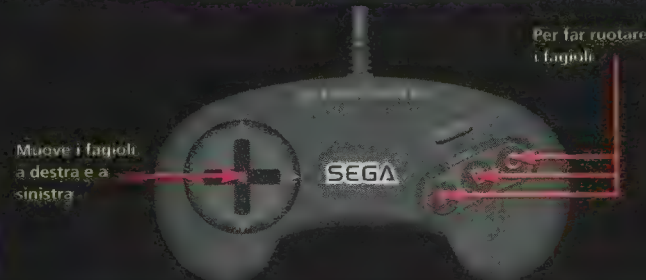
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Come nel West, non c'è nulla di meglio di un buon piatto di fagioli

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Niente di eccezionale



## SOTTO CONTROLLO





Casa: CAPCOM

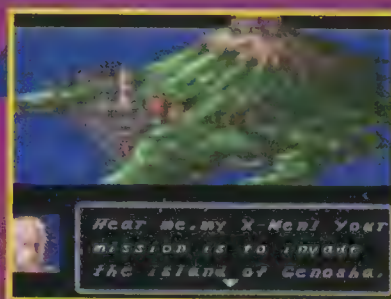
N°Giocatori: 1

Continua?: PASSWORD

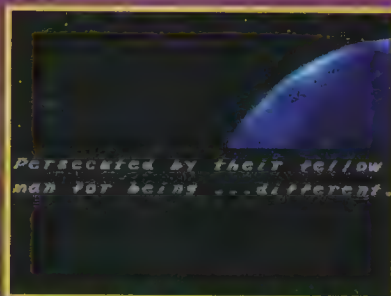
Livelli di difficoltà: 1



# X-MEN



Ecco il professor X al briefing prima dell'inizio della missione.



L'introduzione è realizzata come se fosse un fumetto della serie.



Dietro tutto questo si cela Apocalypse, l'arcinemico degli X-Men.



mutanti: un nome che fa paura alla gente comune. Persone normalissime nell'aspetto che si

nascono collan-

dere con il vicino di casa ma che, tuttavia, possiedono poteri al di fuori del comune e non fanno nemmeno parte propriamente della razza umana. Il fattore X latente in questi esseri, a un certo punto della loro crescita si sveglia, trasformandoli in qualcosa che non può essere compreso facilmente e che, quindi, come tutte le cose che non si comprendono, viene temuto e perseguitato. L'Homo Superior, nonostante il nome altisonante della "specie", viene maltrattato e visto con sospetto da tutti, anche da coloro che vengono salvati da questi strani e insoliti super-eroi. Il Professor Xavier ha sempre avuto un solo sogno: un mondo in cui i mutanti e gli uomini "comuni" potessero convivere in pace... Un sogno ancora lontano e quasi irraggiungibile, ma fortemente radicato nel cuore delle persone che hanno scelto di condividerlo con lui, i suoi allievi, i suoi guerrieri: gli X-Men. Un sogno che appare ancora più lontano ora che alcuni di loro sono stati catturati dal governo razzista e anti-mutante di Genosha, uno stato-rello in cui i "superiori" vengono schiavizzati e riprogrammati mentalmente per servire il governo. Non resta che partire per andare a

## SPQM: SONO PAZZI QUESTI MUTANTI

Diamo un'occhiata ai personaggi inseriti nel gioco (i programmatori hanno dovuto fare necessariamente una scelta, dato che gli X-Men, nelle loro varie formazioni, sono il doppio dei personaggi di *Mortal Kombat* e *Super Street Fighter II* messi assieme!):

### CICLOPE



Leader indiscusso degli X-Men, Scott Summers (fratello di un altro mutante, Havok) è in grado di lanciare dagli occhi dei potentissimi raggi di energia, capaci di tagliare o distruggere pressoché qualsiasi cosa.

### WOLVERINE



Logan ha il potere di rigenerare le ferite a una velocità incredibile, nonché dei sensi particolarmente acuti e sensibili. Inoltre ha, impiantato nel corpo, uno scheletro di adamantio e degli artigli affilatissimi dello stesso materiale.

### PSYLOCKE



che il loro corpo.

Elizabeth Braddock è una telepate in grado di sfruttare questo suo insolito potere per creare delle "lame psichiche" che colpiscono la mente delle vittime piuttosto

### BESTIA



dita dei piedi come vere e proprie mani prensili.

Hank McCoy (qui visto in versione "pelosa e blu") possiede l'abilità di muoversi con una velocità, un'agilità e una forza del tutto fuori del comune, nonché di usare le

### GAMBIT



carta da gioco può trasformarsi in una velocissima e letale lama. Un vero asso nella manica!

Questo simpatico giovanotto francese ha il potere di caricare di energia cinetica qualunque oggetto riesca a toccare: una volta scagliata, anche una semplice



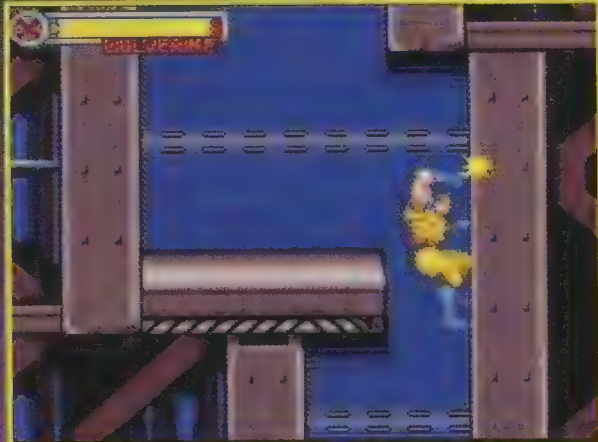


Bestia combatte contro un soldato di Genosha in esoscheletro potenziato.



*X-Men, you must depart for Genosha and free our fellow mutants! Good luck.*

Sopra, un'altra immagine dell'introduzione. Sotto, due immagini di combattimento con Gambit e Psylocke.



Wolverine è il più amato dai lettori della serie: qui lo vediamo mentre usa i suoi artigli in modo originale!



Nonostante non siano dei mutanti, i soldati di Genosha sono ben addestrati e molto forti. Qui sotto potete vedere una Sentinella, un mega robot anti-mutanti: pregate di non doverne mai incontrare una in combattimento!



salvare i propri compagni da una morte certa o, forse, da un destino ancora peggiore. Cinque uomini si riuniscono per questa missione: Gambit, Psylocke, Wolverine, Bestia e, naturalmente, Colpo. Il loro compito è Ed è qui che entrate in gioco voi: dovrete prendere il controllo dei mutanti e tentare di risolvere ben cinque missioni separate: avrete solo due possibilità per ogni missione, sprecate le quali vedrete comparire sullo schermo il famigerato Game Over.

Una volta completata la prima serie di missioni proseguirete nel gioco, con uno schema molto simile a quello già visto in altri picchiaduro a scorrimento.

In particolar modo, la presenza di "mosse speciali" e il tipo di grafica e di impostazione generale, ricorda molto da vicino i titoli della serie Streets of Rage: anche qui dovrete affrontare una serie di nemici "standard" e alcuni boss di meta e fine livello, potrete raccogliere bonus lungo il percorso per recuperare l'energia perduta e dovrete seguire un percorso prestabilito all'interno dei vari livelli.

Non c'è molto altro da dire: il gioco è realizzato più che discretamente, anche se si tratta della solita frittata, e mi sento di consigliarlo senza riserve soltanto agli amanti sfegatati del genere o a chi, come me, adora i personaggi mutanti dell'universo Marvel.

♦Scarlet

## X-MEN MUTANT APOCALYPSE

Sapete bene che di giochi di questo tipo è veramente pieno il mondo, d'altra parte non tutti raggiungono un certo livello qualitativo, sia dal punto di vista del mero divertimento e delle meccaniche di gioco che da quello della presentazione grafico/sonora. La Capcom è specializzata in questo genere di titoli e non ci aspettavamo niente di meno... Anzi, forse, dato il tema e le potenzialità dei personaggi che sono stati usati su licenza per il gioco, ci aspettavamo qualcosa di più! Ma tanto basta: chi vuole giocare un nuovo picchiaduro a scorrimento di buon livello o chi vuole seguire le avventure degli X-Men anche sul proprio Super Nintendo non rimarrà deluso, ma, probabilmente, non verrà nemmeno stupito. Sta a voi la scelta, come al solito... Ma ora vi devo proprio lasciare: quelle dannate Sentinelle non mi vogliono proprio lasciare in pace!...

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## SUPER NES

### GIocabilità

Buona: l'interfaccia è semplice e immediata e le mosse speciali sono facili da eseguire.

### SFIDA

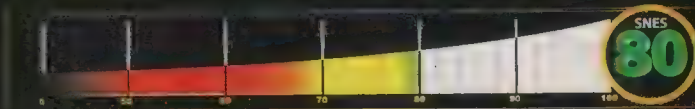
Se pensate di riuscire a finire in un paio di giorni vi sbagliate di grosso: il gioco è ampio e piuttosto difficile.

### GRafica

I personaggi sono ritratti con cura e lo sfondo è ben curato.

### SONORO

Il suono di combattimento, con la sua qualità di effetti riesce a commentare positivamente l'azione di gioco.



## SOTTO CONTROLLO





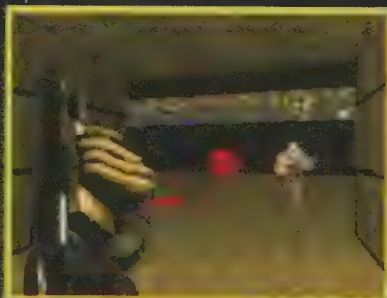
## SPARATUTTO

**Casa:** ATARI

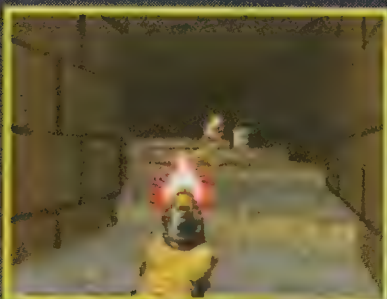
**N°Giocatori:** 1-2

**Continua?:** Sì

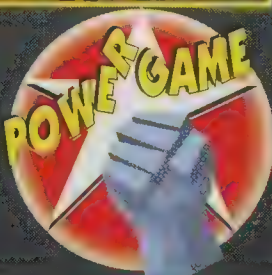
**Livelli di difficoltà:** 5



Un bel colpo di fucile a pompa e non ci si pensa proprio più! Che sollievo!



Anche la pistola, però, fa il suo effetto, anche se ci verranno più colpiti



### I CONSIGLI DELLA NONNA

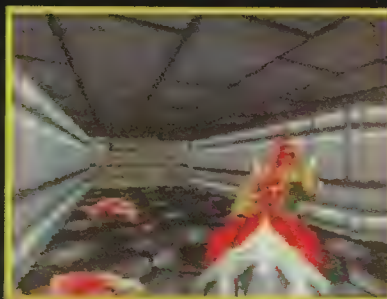
Piccolo suggerimento: se a volte dovete capitarsi di trovarvi di fronte a demoni posti a un livello di altezza differente rispetto al vostro, non demoralizzatevi. La vostra arma ha un sistema automatico di tiro del tiro e così potrete cogliere in mezzo agli occhi sia nemici affacciati alla finestra che quelli posti sotto di voi. E quando cascano dall'alto, che impressione fanno quando si spacciano al suolo! Altro suggerimento: controllate sempre il vostro stato di salute e le munizioni a vostra disposizione prima di attaccare.



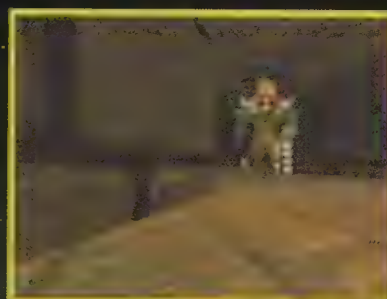
Dite la verità: voi amate *Doom* ma non osate ammetterlo perché gira solo su PC e voi inorridite di fronte a qualsivoglia tastiera, vero?

Suvvia, non c'è nulla di male ad ammetterlo, siamo uomini di mondo... Da oggi, inoltre, avete due motivi in più per amare *Doom*: le conversioni per MD32 e per Jaguar.

Benè ragazzi, oggi vi parlerò della versione per la console Atari. Dicesi *Doom* un gioco ricco di violenza, omicidi, sangue e sbudellamenti riguardanti torme di demoni e pochi esseri umani (voi, se foste lenti di comprendonio) che vengono regolarmente massacrati dai suddetti esseri infernali. *Doom* è ambientato in una serie di livelli di foglia labirintica, dotati di un gran numero di stanze segrete nelle quali è buona norma fare rifornimento di armi, munizioni e kit di pronto soccorso. Se volete, potete anche fermarvi a fare la pipì. Il giocatore deve attraversare i livelli fino a raggiungere l'uscita finale, ma il compito sarà reso difficile dai simpatici demoni che gradiscono la sua compagnia a tal punto da parlarlo con ogni mezzo di restare



Il Gatling dà una soddisfazione unica rispetto a tutte le altre armi.



I mostri sono pericolosi perché vi sparano addosso delle palle di fuoco.



# DOOM

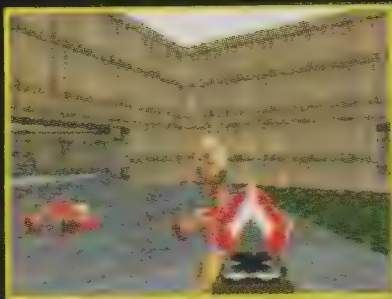


Anche i soldati non scherzano: si dice che i proiettili facciano male alla salute!





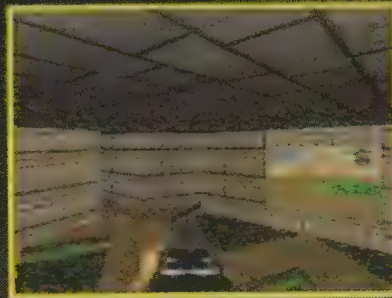
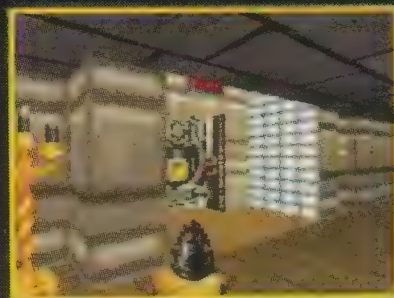
Potete star certi che cortili come questi nascondono degli agguati!



Fate attenzione a non finire nella lava, o saranno guai!



Gli esterni sono realizzati molto bene e aggiungono profondità al gioco.

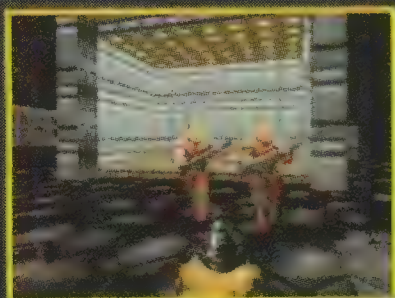


## DOOM

Dio mio, sorreggi le mie dita mentre schiaccio i tasti per scrivere la recensione, dammi la forza di resistere alla tentazione di fuggire dal mio Jaguar per sparare a centinaia di demoni urlanti. Non voglio dire che Doom per Jaguar è eccezionale, ma solo che la versione per la macchina Atari di questo mega-gioco rende perfettamente giustizia al famoso genitore. La grafica è di ottimo livello, il sonoro pure, la giocabilità è ottima e la frenesia dell'azione è un "plus" che invoglia il giocatore a provare a superare ancora un livello in più. E di livelli ce ne sono una buona trentina, mica dieci o quindici. Sommate cinque livelli di difficoltà, la possibilità di giocare anche in due collegando due macchine tra loro si ottiene un gioco grandioso, senz'altro il migliore mai realizzato per Jaguar. Doom è veloce, appassionante, giocabilissimo, intrigante, atmosferico, difficile. Difetti appariscenti non ne ha anche se, pur con ben trenta livelli da affrontare, si resta con l'amaro in bocca dopo averlo terminato. Sempre che ci riusciate, razza di pivellini che non siete altro...

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



Dovete sempre tenere d'occhio gli angoli: ci si può nascondere di tutto!



Fate incetta di caricatori di tutti i generi e di medikit di pronto soccorso!

con loro a lungo, molto a lungo. Praticamente per sempre. Non cascateci: non sono gran conversatori, cucinano da far schifo e sono molto sporchi. Non restate con loro, vi annoiereste. Da morire. Per fuggire dovrete stendere le centinaia di mostriciattoli che affollano ciascuno stage e per stenderli potrete fare affidamento su armi di vario tipo (pistola, fucile, mitragliatore mini-cannone laser e la mitica motosega - è nascosta nel secondo livello in cima a una torre) oppure sul vostro pugno destro, qualora terminate le munizioni. Doom è un super-classico: oltre alla grafica eccellente e all'azione incredibilmente intrigante, ci sono numerosi tocchi di classe che danno spessore e atmosfera al gioco. Se sparate in corsa, la mira risulta spesso più imprecisa, mentre se fate fuoco da fermi colpirete la classica caccia di mosca da cento metri e gli effetti di luce sono impressionanti. Disponendo di due Jaguar, di due cartucce e di due televisori si può giocare anche contro un amico in contemporanea in feroci scontri testa a testa o in cooperazione. No, la cooperazione la lasciamo a don Silvio e a Gianfranco: facciamo meno danni a spaccare ossa con Doom.

• Paddy

# JAGUAR

## GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ottima! Il vostro marmalado soldato si muove con velocità e precisione tra corridoi, scalinate e stanze. Doom si lascia giocare con molta semplicità.

## SFIDA

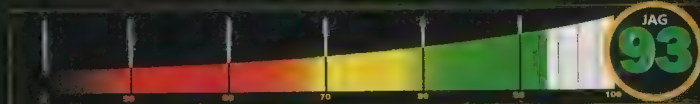
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Tanti livelli lunghi e con moltissime stanze segrete da scovare girovagando qua e là per i livelli. Non lo finirete tanto presto.

## GRAFICA

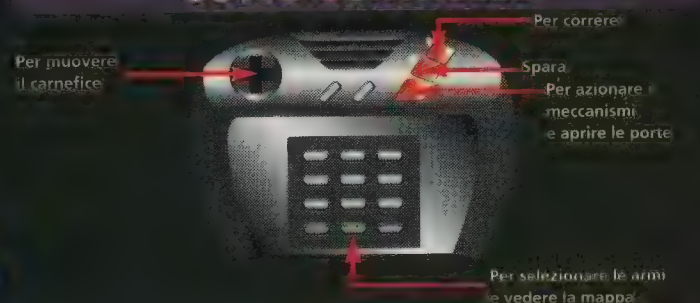
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Molto buona, ma le figure dei demoni sono un po' piatte e i colori sono un po' spenti.

## SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Molto atmosferiche le urla dei nemici, il grugnito delle armi, l'azionamento dei congegni meccanici e il ronzio della motosega. Peccato manchi la colonna sonora.

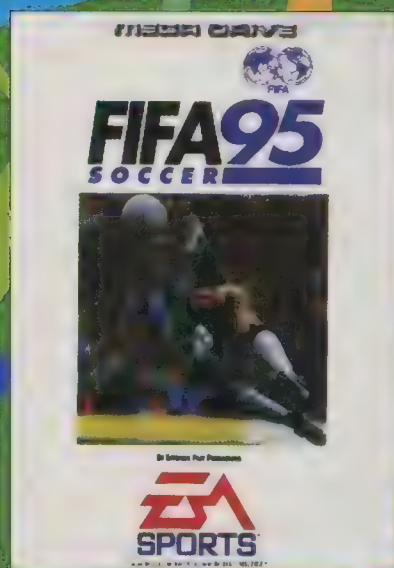


## SOTTO CONTROLLO





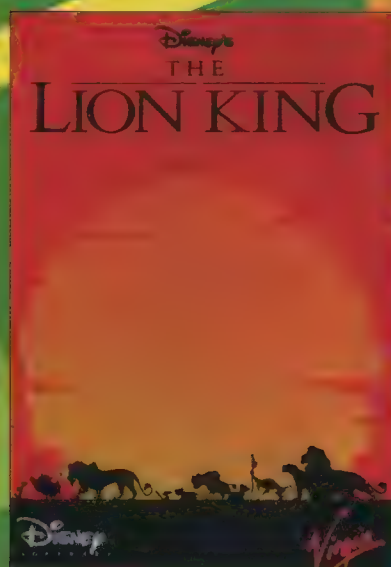
**6 linee per ordinare  
tel. (02) 33000036**



L. 109.000

**SEGA SATURN  
+ VIRTUA FIGHTING  
OFFERTA SPECIALE**

**SONY  
PLAYSTATION  
DISONIBILE**



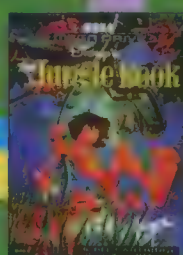
DISPONIBILE !!!



L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 99.000



OFFERTA



L. 115.000



L. 109.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000

**OFFERTA  
MEGA CD 2  
+ GIOCO  
L. 390.000**

## Giochi Megadrive

EA Rugby	L. 119.000
Syndicate	L. 109.000
Sonic & Knuckle	L. 119.000
Cannon Fodder	L. 119.000
Pro-Stiker	L. 79.000
Zeal	L. 39.000
J. Montana Football	L. 39.000
Zenon II	L. 39.000
Klax	L. 29.000
Tecnoclash	L. 39.000
Page Master	Novità
Mega Bomberman	Novità

**DISPONIBILE  
32 X ADATTATORE  
32 BIT  
PER MEGADRIVE  
"PAL"  
OFFERTA SPECIALE**

## Giochi Master System

Agassi Tennis	L. 29.000
Aliens 3	L. 39.000
Aslerix	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
California Games 2	L. 39.000
Coal Spc	L. 39.000
Desert Speed	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Dracula	L. 29.000
GaunNel	L. 29.000
Golden Axe	L. 39.000
Impossible Mission	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Mortal Kombat II	L. 79.000
New Zealand Story	L. 39.000
Out Run Europa	L. 29.000
Robocop VS Term.	L. 39.000
Space Gun	L. 29.000
S. Space Invader	L. 39.000
Superman	L. 39.000
The Ninja	L. 29.000
Transboat	L. 19.000
W. Class Golf	L. 39.000
Wimbledon 2	L. 29.000

**IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**



# NEWEL®

computers e videogames

20125 Milano

Via Mac Mahon, 75

Informazioni 02/39260744 (5 linee)

Ordini fax 02/33000035 (2 linee)



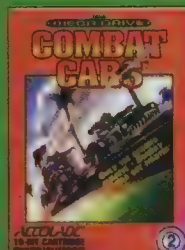
L. 29.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



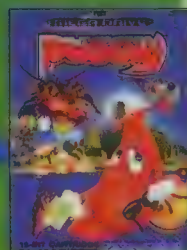
L. 39.000



L. 39.000



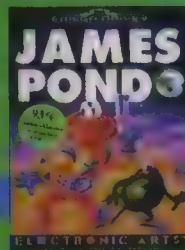
L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 39.000



L. 49.000



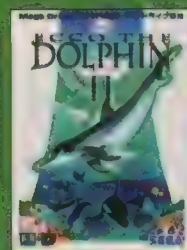
L. 49.000



L. 49.000



L. 59.000



OFFERTA



L. 59.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



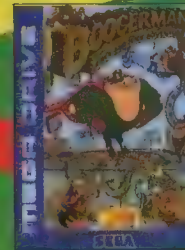
L. 89.000



L. 99.000



L. 99.000



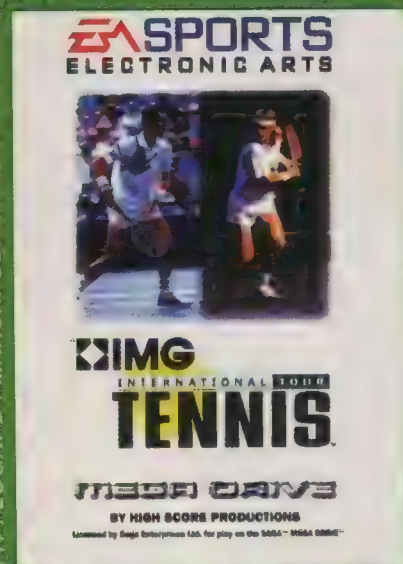
L. 99.000



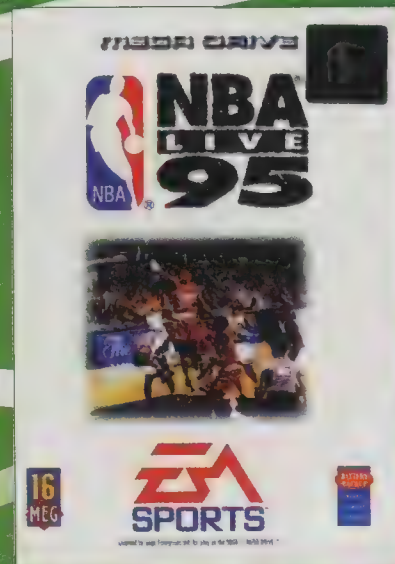
L. 99.000



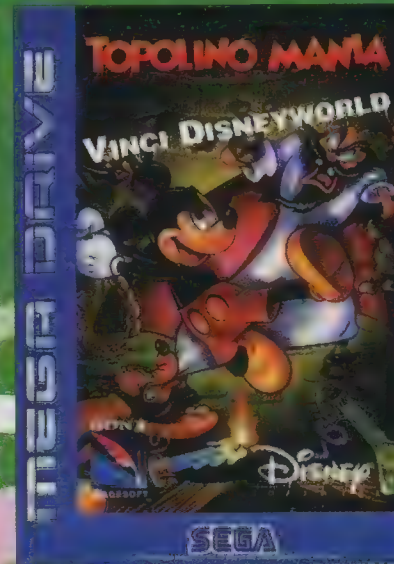
L. 99.000



L. 69.000



L. 115.000



OFFERTA SPECIALE



L. 109.000

TUTTI I GIOCHI E I MATERIALI SONO MARCHI REGISTRATI. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. I PREZZI SONO IN EURO. I PREZZI SONO IN EURO. I PREZZI SONO IN EURO.



## SPARATUTTO

Casa: **KONAMI**

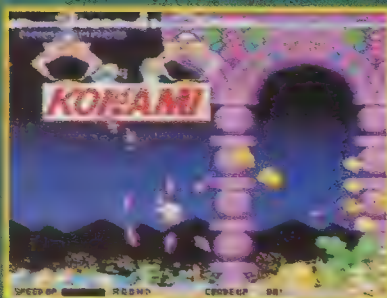
N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 7



Un'immagine della versione PS. Notare la riga del power-up.



Il Draculino è presente solo nella versione SNES. Peccato!



Ecco il mostro di fine livello della versione PlayStation.



... ed ecco lo stesso mostro su SNES. In fondo non c'è molta differenza.



### ULTIMATE PARODIUS

Non si può certo dire che *Ultimate Parodius* sia il titolo che farà vendere la PlayStation. La grafica è leggermente meglio della versione SNES e, per quanto in effetti questo difetto sia appena percepibile, i rallentamenti non sono completamente scomparsi. Ma in effetti non penso che ci sia da preoccuparsi. Se *Parodius* rallenta *Ridge Racer* non dovrebbe neanche muoversi. Questo significa che non si tratta di limitazioni della macchina ma bensì di imperizia dei programmatori, alle prese con una macchina nuova. Comunque sia *Parodius* è sempre *Parodius*. Ovvero uno sparatutto dallo stile classico ma pieno zeppo di trovate geniali. In più, giochi del genere servono a rassicurare i videogiocatori preoccupati di non riuscire ad abituarsi a giochi vettoriali, rivestiti di texture mapping e caricabili solo con un CD-ROM. Le sensazioni che si provano giocando a *UP* su PlayStation sono esattamente le stesse che si provano giocando *UP* su SNES. Quindi comprate la PlayStation per *Ridge Racer*, e comprate *Ultimate Parodius* per ricordare i bei vecchi tempi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

### PLAYSTATION

#### GIOCABILITÀ

Talvolta si notano dei minimi rallentamenti. Meno di preoccupante, però dalla PlayStation non me lo sarei mai aspettato.

#### SFIDA

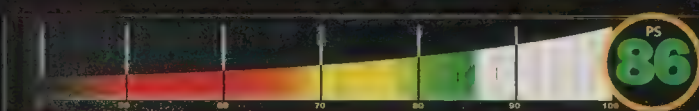
Ci sono meno personaggi selezionabili, ma niente non facile niente alla sfida.

#### GRAFICA

Molto di più grafica, ma il gioco è questo non è un gioco pensato per far gridare al miracolo.

#### SONORO

Il sonoro era già fantastico su cartuccia. Meglio su CD.



### SOTTO CONTROLLO



Qualcuno deve aver pensato: se la legge degli upgrade vale per i picchiaduro e per i giochi sportivi, allora vale anche per gli sparatutto. In questo caso, quel qualcuno è Konami, che ci propone una versione aggiornata del "miticissimo" *Parodius*. *Ultimate Parodius* rispetta tutti i canoni fissati dal suo predecessore, ovvero demenzialità ai massimi livelli e colonna sonora d'eccezione.

L'originale *Parodius* era nato per prendere in giro i più famosi sparatutto della stessa Konami, da *Gradius* a *Salamander*, da *Pop'n Twinbee* a ... (vediamo se indovinate a cosa stavo pensando), e questa sorta di sequel non fa altro che rincarare la dose. Adesso i personaggi a disposizione per portare a termine la propria missione sono undici, e tra questi, oltre a dei veri e propri "deficienti", c'è anche un altro eroe della scuderia Konami: Goemon, conosciuto da alcuni come Mystical Ninja. La struttura di gioco è rimasta immutata ma sono state aggiunte alcune opzioni decisamente interessanti. Per potenziare il proprio armamento c'è la solita barra che si illumina progressivamente quando raccogliete







SNES. Draculino=rallentamenti. Triste.

Il simbolo della Konami a passeggio. Grazie alla potenza della PlayStation potrete assistere a questa simpatica presentazione.



## I PRIMI PASSI



gli appositi bonus. Potete aumentare la velocità della vostra astronave o dotarvi di missili, potete scegliere uno sparo ampio o concentrato, quindi potete potenziare il vostro sparo principale o creare delle vostre copie in miniatura o addirittura perdere tutto se selezionate l'opzione sbagliata. Ma non preoccupatevi, la barra può essere gestita manualmente o automaticamente, inoltre si può scegliere se ricominciare dal punto in cui si è morti o se ricominciare tutto da capo, o ancora, decidere quante volte è necessario terminare il gioco prima di poter vedere la sequenza finale.

Chi conosce già Parodius non troverà niente di particolarmente nuovo. Alcuni dei mostri di fine livello sono rimasti pressoché immutati, come il Moai dell'Isola di Pasqua o il gatto-veliero, ma sicuramente nessuno potrà rimanere insensibile alle solite trovate geniali che infestano tutti i livelli. Panda in tutù, pubblicità Konami, cartelli 16 bit che volano, nemici che formano scritte di complimenti, sono solo alcune delle stranezze che dovrete affrontare.

Infine, voglio ricordarvi che ogni personaggio ha la sua sequenza finale e che dopo l'elenco dei programmatori c'è una sorpresa decisamente piacevole. Insomma, come avrete capito è impossibile descrivere tutto quello che questa cartuccia potrà offrirvi, per non parlare della colonna sonora, a cui solo uno stereo può rendere giustizia.

• Trust

Si ringrazia Console Generation (Mi)



Sopra e sotto, SNES. Il 16-bit Nintendo si difende bene sotto il profilo grafico.



Sopra e sotto, PS. L'effetto "acqua" è realizzato veramente bene.



## ULTIMATE PARODIUS

Noi di Gheim Paua, sempre attenti ai mutamenti videoludici, meditavamo da tempo di fare un articolo sulla morte degli sparatutto. Purtroppo non potremo più farlo, perché per fortuna i nostri amatissimi shoot'em up hanno ritirato fuori la testa dal guscio. Mi è quindi impossibile parlare male di questo gioco, vista la carenza di alternative valide, ma non si può neanche sorvolare su qualche difettuccio. Innanzitutto, speravo che in tutto questo tempo il problema dei rallentamenti fosse stato risolto, giochi come DKC hanno dimostrato che il SNES può muovere comodamente anche una mole immensa di grafica, ma evidentemente alla Konami da questo orecchio non ci sentono e a noi tocca sorbirci ancora una volta qualche effetto moviola di troppo. Secondo, UP è troppo simile a P, e si ricade nel problema degli upgrade: vale la pena comprare il sequel di un gran bel gioco per alcuni cambiamenti? In questo caso probabilmente sì, ma cercate di esserne completamente certi, perché sicuramente questa cartuccia non costerà due lire.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Noon!! I rallentamenti nooo! Peccato avrebbe potuto prendere 10!

### GRAFICA

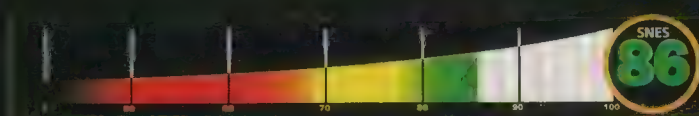
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Demandata e originale, colorata e...

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Le mollissime opzioni a disposizione vi permettono di cambiare il gioco secondo i vostri gusti.

### SUNGURU

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
È inutile tentare di descriverlo.



## SOTTO CONTROLLO

Per muovere l'astronave



Per usare la campanella

Per sparare e per lanciare i missili

Per usare il potenziamento



## SPARATUTTO

Casa: CRYSTAL DYNAMICS

N°Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

Qui a lato potete vedere le solite sequenze in FMV che ormai sono diventate una costante in ogni gioco per 3DO.

# OFF WORLD INTERCEPTOR



Queste esplosioni sono molto spettacolari.



Questa scena mi ricorda un certo F-Zero per SNES.



Leggendo la guida di introduzione al gioco, molti di voi si chiederanno come mai questo *Off-World Interceptor* sia presentato come uno sparatutto, quando dalle foto sembra decisamente un gioco di guida. In realtà si tratta di un titolo abbastanza anomalo che rivela di fatto un genere ben preciso: la sua natura ibrida lo colloca a metà strada fra una simulazione di guida futuristica e uno sparatutto spaziale, dovendo però fare una scelta, possiamo dire che la struttura di gioco è più che altro quella di uno shoot'em-up. Il giocatore si trova infatti a controllare una serie di potenti veicoli a quattro ruote motrici che devono attraversare una serie di stage su cinque diversi pianeti: di fatto il verbo "attraversare" non è scelto a caso, perché lo scopo del gioco non è tanto quello di arrivare primi in una qualche competizione, ma quello di raccogliere il maggior numero di bonus e di guadagnare più denaro possibile. Fra i vari modi di fare soldi, oltre a quello di disintegrare tutto ciò che appare sullo

schermo, c'è anche quello di completare gli stage nel minor tempo possibile, ma alla fine dei conti l'abilità di guida non è molto importante, e molto di più il corretto uso delle armi che equipaggiano la vettura (ogni avversario distrutto significa denaro guadagnato) e la continua attenzione a evitare i nemici che vengono sparati contro di noi (dalle altre macchine o da torrette mobili disseminate lungo il percorso). Inoltre, non c'è alcun tipo di pista o di percorso da seguire, cosicché la tecnica di guida più efficace consiste nel tenere il gas costantemente spalancato e nel tentare di raggiungere il traguardo seguendo la traiettoria più rettilinea possibile. A evidenziare l'indole sparatutto di OWI c'è poi la presenza di boss di fine livello, che vanno affrontati e distrutti al termine di ogni pianeta. Insomma, provate a pensare a questo gioco come a un qualsiasi shoot'em-up spaziale dove la canonica navicella sia stata sostituita con uno strano 4x4 ipercozzuto. Accanto alle componenti più decisamente arcade, OWI offre anche aspetti un po' più strategici, come quelli che riguardano la gestione finanziaria del denaro guadagnato, che può essere destinato all'acquisto di power-up o di nuove vetture.





Dopo F-Zero ecco che arriva anche Rock 'n' Roll Racing.



La modalità che più fa avvicinare questo titolo ai giochi di guida di tipo classico è invece quella a due giocatori (Battle Mode): in questo caso ci si sfida su uno split-screen verticale e il vero obiettivo è consistere nel precedere l'avversario al traguardo. E da notare che questo è l'unico caso in cui ci sia un confronto competitivo con un'altra vettura: quando si gioca da soli (Arcade Mode), le altre macchine sono solo oggetti mobili da evitare o distruggere e non esiste alcun tipo di classifica; bisogna solo cercare di arrivare in fretta e incolumi alla fine dello stage, mentre precedere le altre vetture non serve a nulla. Concludo segnalando il notevole livello tecnico che caratterizza la realizzazione di OWI: la grafica offre texture mapping a go-go e buona fluidità, unitamente a effetti visivi frenetici, spettacolari e di grande impatto.

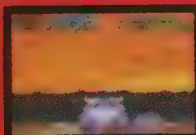
•Pentothal

Si ringrazia You Too e Play Game Shop (To)

## FABBRICANTE DI UNIVERSI

Gli stage che compongono *Off-World Interceptor* sono ambientati sulla superficie di cinque diversi pianeti (più uno segreto finale). Se si seleziona l'opzione *Story Mode* occorre affrontarli secondo una sequenza predefinita a difficoltà crescente. Nell'*Arcade Mode*, invece, si può seguire l'itinerario che più ci aggrada, tenendo però presente che, se si cambia pianeta prima di aver sconfitto il boss finale, si perde automaticamente il livello di avanzamento conquistato.

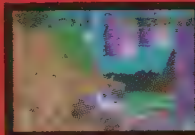
### SCORCH



La sparsa pianeta l'atmosfera acida ha ridotto il paesaggio a una distesa

desolata di rocce e sabbia. Il percorso è accidentato, pieno di saliscendi e di strane colline. Preparatevi a pendenze vertiginose e a sensazioni da stomaco in gola!

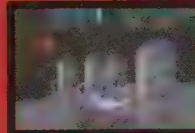
### ATLANTIA POINT



Qui invece l'atmosfera è umida e ha creato un paesaggio tropicale. Fra le innumerevoli

palme fanno capolino enormi blocchi cubici di pietra, come quelli di *Super Mario Kart*.

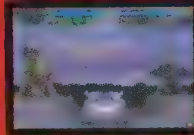
### LAS LUNAS



Del Palmontina è, se possibile, ancora più intensa. Regna infatti il caldo selvaggio. A causa della

molteplicità di luce solare le palme riescono a crescere solo all'interno di teche di vetro.

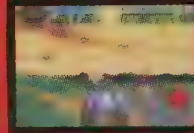
### SILT SORROW



Pianeta ad altissimo tasso di industrializzazione: il look generale è metallico e freddo, sia a

causa della predominanza dei colori grigi, sia per la presenza di enormi pompe per l'estrazione del petrolio.

### BASTION



Anche su questo pianeta la vegetazione è rigogliosa: il verde del fitto

cielo giallo su cui si staglia il profilo delle torri metalliche che eruttano proiettili in continuazione.



## OFF-WORLD INTERCEPTOR

Per ottenere il massimo del divertimento da *Off-World Interceptor* bisogna partire dal presupposto che non siamo di fronte a un classico gioco di guida. Se infatti si incomincia a giocare pretendendo di dare il massimo in termini di precisione nelle traiettorie e di modulazione del gas, si rimane travolti dal ritmo di gioco decisamente frenetico e si rischia di subire una delusione. Bisogna invece accostarsi al gioco decisi a fare piazza pulita di ogni oggetto che entri nel campo visivo, caracollando alla massima velocità fino alla fine degli stage, senza andare troppo per il sottile. Anche con questa filosofia di gioco, comunque, la dinamica eccessivamente confusa può risultare alla lunga un po' fastidiosa. E invece piacevole l'effetto "montagne russe" che il gioco sa comunicare quando si affrontano le pendenze più ripide. Peccato che manchi un'opzione di salvataggio: completare tutti i pianeti nello *Story Mode* richiede molto tempo ed essere obbligati a farlo in una volta sola non è il massimo della comodità.

AGIRE & PENSARE



### GIOCABILITÀ

Il controllo sulle vetture è discreto, ma la dinamica di gioco troppo frenetica e confusa si rivela a volte fastidiosa.

### SFIDA

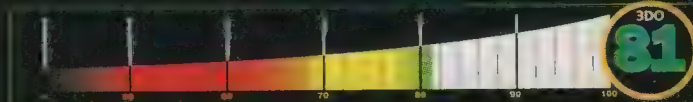
Con le modalità *Arcade*, *Battle* e *Story* è assicurata una buona longevità. Peccato che manchi un'opzione di salvataggio.

### GRAFICA

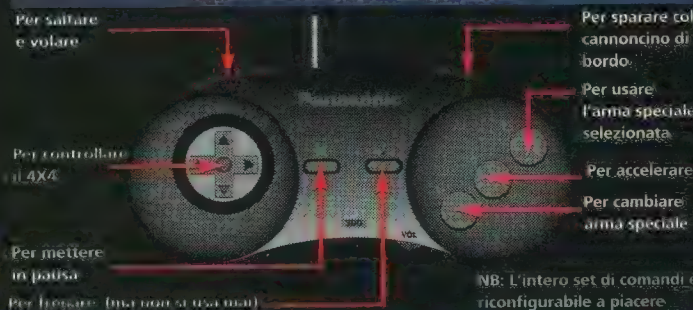
Niente da eccepire: il texture mapping è bello e abbondante, e sia la velocità che la fluidità sono ottimi.

### SONORO

Forse da un gioco su supporto ottico ci si poteva aspettare qualcosa di più. Nel complesso, comunque, musiche ed effetti sono ben realizzati.



## SOTTO CONTROLLO



NB: L'intero set di comandi è riconfigurabile a piacere.



## SPARATUTTO

**Casa:** WARNER INTERACTIVE

**N° Giocatori:** 1

**Continua?:** PASSWORD

**Livelli di difficoltà:** 1

Avete presente *Desert Strike*? E *Soldiers of Fortune* (la versione per console di *Chaos Engine*)? Sì? Ok, bene, allora pensate a questo titolo

come a un clone mixto di entrambi, in versione (a mio parere) peggiore dei due singoli titoli originali.

Infatti, all'inizio del gioco, verrete introdotti alla prima missione attraverso un breve briefing che mostra, sulla cartina del settore, l'obiettivo che dovrete raggiungere o abbattere.

Il vostro elicottero è dotato di Hellfire, razzi, missili di vario genere e, naturalmente, di una potente mitragliatrice che può facilmente aver ragione degli avversari e dei mezzi a terra.

Sarà necessario che prendiate una certa confidenza con le varie armi in modo da usarle nella maniera migliore: certi obiettivi possono essere distrutti più facilmente da missili a ricerca da distanza media o lunga piuttosto che da razzi diretti o dalla mitragliatrice... Ma la difficoltà principale è seguire la rotta più veloce e mantenere il controllo del



Da questa schermata tattica potrete visualizzare il vostro obiettivo principale.

velivolo una volta che sarete danneggiati.

Quando raggiungerete un obiettivo tattico, potrete scendere dal mezzo e proseguire a piedi, armati fino ai denti. A questo punto dovrete scegliere quale dei tre piloti della squadra d'assalto intendete usare (se morirà potrete scegliere il secondo fra gli altri due e poi, eventualmente, usare il terzo). La sezione "a piedi" risulta molto simile a giochi quali *Soldiers of Fortune*, con la differenza di essere un po' più lenta e di avere un sistema di controllo meno elastico e affidabile. Facciamo un esempio: non potrete sparare in tutte le direzioni, ma soltanto in verticale, orizzontale e diagonale. Questo vi costringerà a mettervi in determinate posizioni dalle quali potrete essere facile bersaglio dei

# ROBOW

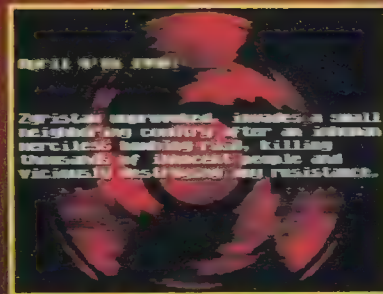




Il controllo dell'elicottero diventa molto difficoltoso dopo essere stati danneggiati.



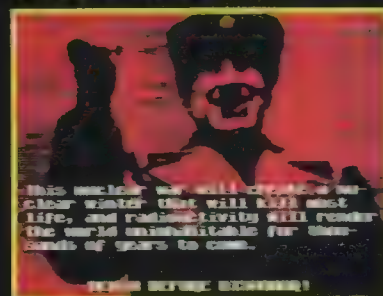
Grazie a questo radar potrete evitare la maggior parte delle installazioni nemiche.



Una parte del briefing della prima missione: il vostro nemico è spietato e privo di scrupoli.



Quando vedrete questa schermata sullo schermo comprenderete di aver perso la battaglia!



nemici...  
Avrete a vostra disposizione un certo numero di cartucce per il mitragliatore e delle armi speciali (che variano secondo il personaggio: bombe a mano, coltelli, ecc.), con cui far fuori tutti gli avversari. Naturalmente troverete vari tipi di bonus e di caricatori per le vostre armi in particolari casse disseminate per i livelli, che potrete riconoscere grazie a dei simboli (la croce rossa per il pronto soccorso, e così via). Se amate gli sparatutto e i giochi di guerra troverete sicuramente simpatico questo titolo; tuttavia devo dire che non è riuscito a entusiasarmi e speravo in qualcosa di più interessante e giocabile.

• **Scarlet**

## RED ZONE

*Red Zone* è un gioco adatto a tutti coloro che passano il loro tempo fra giochi di guerra, sparatutto militari e simulazioni di volo, perché riunisce molte caratteristiche di questi generi. Tuttavia, forse proprio a causa di questi elementi, risulta essere un ibrido forse un po' troppo privo di identità e di personalità: ha le caratteristiche di uno sparatutto ma pilotare l'elicottero è difficile e bisogna tener conto dei danni proprio come in un simulatore... Insomma, non riesce a essere nessuna di queste cose, senza contare il fatto che la sezione "appiedata" del gioco non riesce a coinvolgere neanche un po': a parte la grafica, davvero ben realizzata, i movimenti dello sprite e le possibilità di fuoco contro i nemici sono assolutamente limitate. Sia graficamente che dal punto di vista sonoro è stato sicuramente ben curato: ciò che manca, come capita spesso, è un'attenzione particolare alla giocabilità.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Abbastanza divertente la sezione di volo, poco entusiasmante quella a piedi

### SFIDA

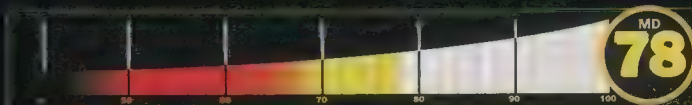
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Le missioni sono subito difficili e aumentano di difficoltà in maniera proporzionale man mano che avanzate

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Davvero ben fatta, soprattutto nella sezione a piedi, con una buona prospettiva del tutto realistica, con qualche errore

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Gli effetti sonori e le musiche contribuiscono non poco a costruire l'atmosfera del gioco



## SOTTO CONTROLLO

Per muovere l'elicottero/  
il personaggio

Per richiamare il radar/  
Mettere in pausa



Per usare la  
mitragliatrice

Per usare i missili/  
l'arma speciale



## PIATTAFORME

Casa: EPOCH

N°Giocatori: 1

Continua?: PASSWORD

Livelli di difficoltà: 2



Chi lo sa che faccia ha, chissà chi è, per SNES è arrivato Lupin... (incredibile recensione con colonna sonora). Grazie alla EPOCH po-

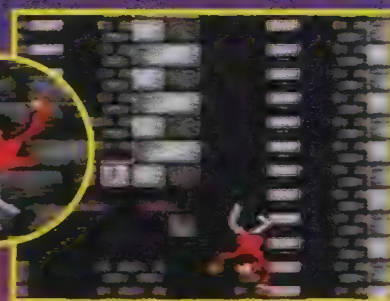
trremo giocare con il ladro più simpatico del mondo: Lupin 3°, il mitico nipote di Arsénio Lupin. In compagnia della sua gang composta da Gigen, Snemon e Margit (lo so perché Fujiko dovrà aiutarlo a termine una delle sue solite malefatte ai danni di Zazà. Questo, più o meno, è quello che sono riuscito a estrapolare dalla manciata di ideogrammi che al termine di ogni livello invadono lo schermo...

Nel più puro stile dei platform dovremo far arrivare Lupin sano e salvo fino al livello successivo, facendo quindi molta attenzione alle varie trappole e ai nemici (robot?) che troveremo lungo il pericoloso tragitto. Tuttavia, non sarà affatto facile abbattere il nostro ladro del sol levante: come ogni malandrino che si rispetti (?), infatti, avrà a disposizione una serie di oggettini adatti a evitare la cattura.

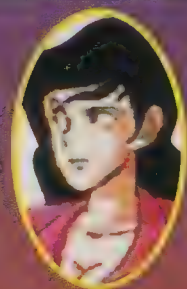
Lo sprite di Lupin è spassosissimo e, se provate a lasciarlo inoperoso, vi volterà la schiena e si fumerà una sigaretta nell'atte-



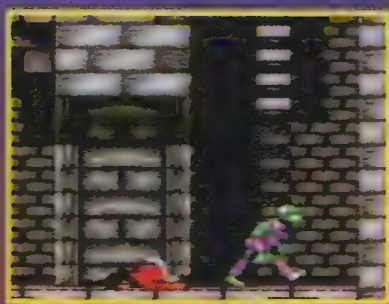
Eccolo, è proprio lui, il mitico Lupin III! Fate attenzione ad arrampicarvi o...



...farete questa fine: una bel salto nel buio verso l'ignoto!







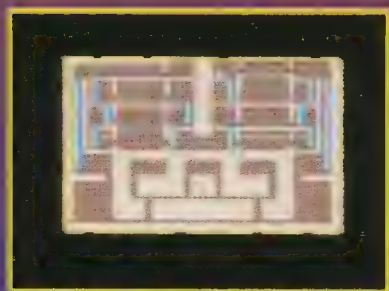
Sogno o son desto? Questa qui sembra proprio una Ninja Turtle!

sa che voi finiate di fare i vostri omicidi credetemi, è davvero una scena da non perdere! Il resto del gioco è un po' scontato... ma non c'è niente di veramente innovativo: anche in questo caso, infatti, dovrete raccogliere "smart bomb" vite-vidra, ecc. L'unico aspetto simpatico è la presenza del famoso personaggio.

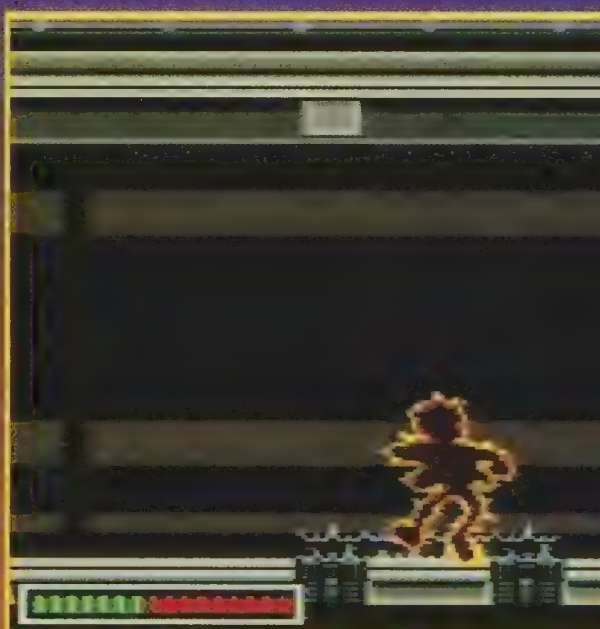
L'ultima nota di demerito, purtroppo riguarda il prezzo: essendo la cartuccia in versione jap ed essendo sfavorevole il cambio yu-yen il costo sarà, molto probabilmente, proibitivo per la maggior parte di noi, per- tanto ne consiglio l'acquisto solo ai fan più sfegatati o spancreasati del mitico Arsenico Lupin.

• Roy

Si ringrazia Console Generation



Grazie a queste mappe potrete introdurvi nei luoghi più inaccessibili.



## LUPIN III

Il gioco, detto tra noi, non è proprio il massimo: ha, naturalmente, come tutti, alcuni pregi e alcuni (forse troppi) difetti. Nella prima categoria rientra sicuramente l'ottima la grafica e i movimenti degli sprite dei personaggi, animati benissimo, nonché un'introduzione eccezionale e una colonna sonora originale. Tutto ciò farebbe pensare a un gioco incredibilmente bello, ma prima di giudicare è bene dare un'occhiata anche alla seconda categoria...

Il gioco non presenta nulla di innovativo rispetto agli altri platform in circolazione: non è brutto ma è del tutto privo di mordente. L'unica cosa che vi può spingere ad acquistarlo è il personaggio principale, ma mi sembra sinceramente un po' troppo poco. Insomma, in virtù del potere conferitomi vi consiglio di acquistarlo solo ed esclusivamente se siete dei lupiniani incalliti, altrimenti... ciccia!

AGIRE & PENSARE

A O O O O P



# SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Interfaccia immediata e ben realizzata

### GRAFICA

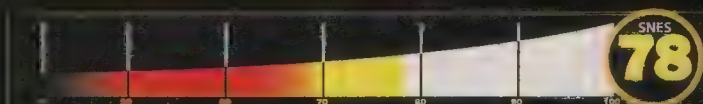
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Eccezionale la parte principale, buoni i

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Lo finirete solo se adorare Lupin

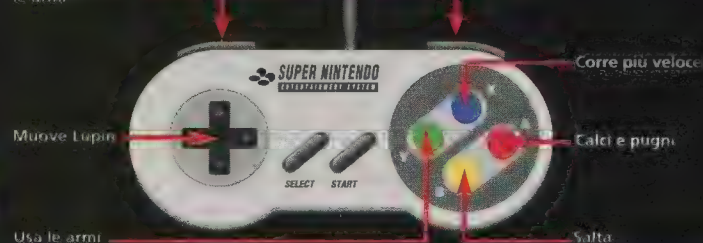
### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Colonna sonora originale della serie anime, purtroppo manca la mitica Planet O.



## SOTTO CONTROLLO

Per selezionare le armi





## SPARATUTTO

Casa: **LUCASARTS**

N°Giocatori: **1**

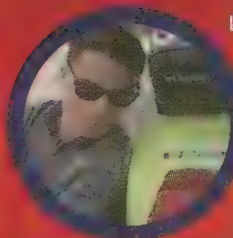
Continua?: **PASSWORD**

Livelli di difficoltà: **3**

# STAR WARS REBEL ASSAULT



La battaglia nel campo di asteroidi è la sequenza più suggestiva del gioco.



La pubblicazione di *Rebel Assault* in formato PC suscitò, sul finire del 1993, entusiastici consensi da ogni parte. La LucasArts dimostrò ancora una volta di possedere la particolare capacità di coniugare gli scenari cinematografici tratti dal suo evocativo parco titoli con strutture di gioco sempre innovative e tecnicamente efficaci. Già allora era stata annunciata l'intenzione di produrre una versione per 3DO di questo titolo e, sebbene non fosse stata specificata la data prevista di pubblicazione, in molti rimproveravano a Starline le mani, prospettando per la mac-

china di Trip Hawkins (che ai tempi era ancora un'incognita al massimo dell'hype) una conversione eccezionale, in grado di surclassare per impatto audiovisivo l'edizione per PC.

Più di un anno è passato da allora e molte cose sono accadute: il 3DO ha ormai dispiegato le sue potenzialità (e le sue contraddizioni) e attende già un update a 64 bit, il famigerato Bulldog, per poter contrastare illegittimamente l'avvento di PlayStation e Saturn. Coloro che attendevano l'uscita di *Rebel Assault* sono stati infine accontentati, ma se si aspettavano una conversione rivoluzionaria rispetto a quanto visto su PC, allora rimarranno delusi. Tanto per chiarire le idee, questa è una trasposizione assolutamente identica del gioco pubblicato per computer. Anzi,

per dirla tutta, il look generale del gioco appare leggermente più dimesso e scialbo, ma questa è solo un'impressione, per così dire, "epidermica".

A questo punto mi corre l'obbligo di fare il punto della situazione per quanti fra i lettori di Game Power (e penso siano molti) non seguono con particolare attenzione la scena PC. Collegandosi alla suggestiva ambientazione della saga di "Guerre Stellari", *Rebel Assault* si propone sostanzialmente come un simulatore arcade a cui l'etichetta di "sparatutto" va invero un po' stretta. Il giocatore veste i panni di una giovane recluta appena arruolata nelle file dei ribelli che affronta una serie di missioni a difficoltà crescente. Il programma lo condurrà, a mano a mano, dalle sessioni di addestramento al cuore del conflitto con le forze dell'Impero. Le diverse missioni si susseguono sviluppando intorno all'azione del giocatore una vera e propria trama, che attin-

## NUOVE PROSPETTIVE

In *Rebel Assault* il ruolo principale è ricoperto dalle missioni in cui, con obiettivi diversi, siamo alla guida di un caccia. In queste situazioni il gioco offre diversi tipi di impostazione, qui brevemente descritti. Occorre precisare, comunque, che in ogni caso l'azione si svolge lungo sentieri prefissati in cui la libertà di azione è limitata: non è quindi possibile mutare rotta e divagare su propria iniziativa.

### VISUALE ESTERNA



L'ideale punto di vista è posto all'esterno del caccia, approssimativamente in asse con i

reattori posteriori. Questa visuale permette di padroneggiare con buona disinvoltura le manovre di volo e si rivela provvidenziale quando occorre effettuare passaggi acrobatici in spazi ristretti.

### VISUALE DALL'ALTO



In questo caso il punto di vista è molto distante e si trova sulla verticale del caccia.

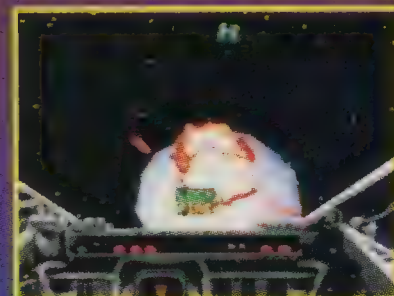
Complice un accentuato effetto di "pixelation" dei fondali, l'inquadratura crea dei problemi di prospettiva che possono determinare una certa confusione nel controllo e portare a collisioni involontarie.

### VISUALE INTERNA



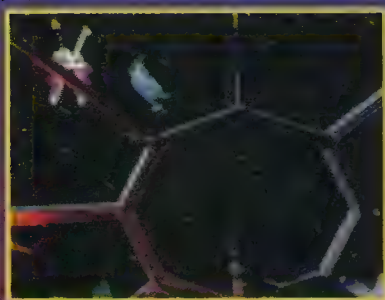
È probabilmente la più suggestiva e coinvolgente fra le prospettive, ma richiede al pilota una

grande sensibilità. Col pad si controlla il posizionamento del mirino e allo stesso tempo la rotta dell'aeronave: il controllo non è quindi dei più immediati. Fate attenzione nei campi di asteroidi.



Attaccare un incrociatore stellare con degli X-Wing può rivelarsi un suicidio!

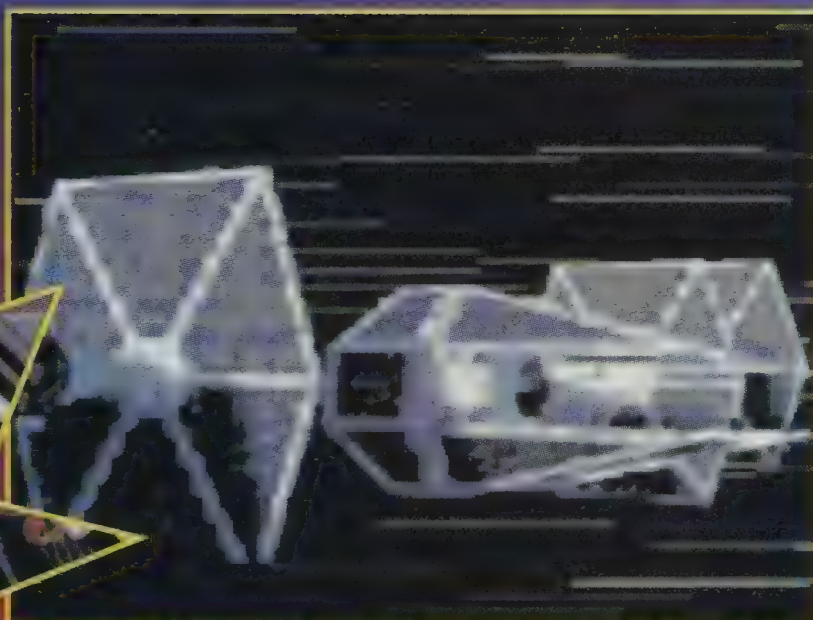




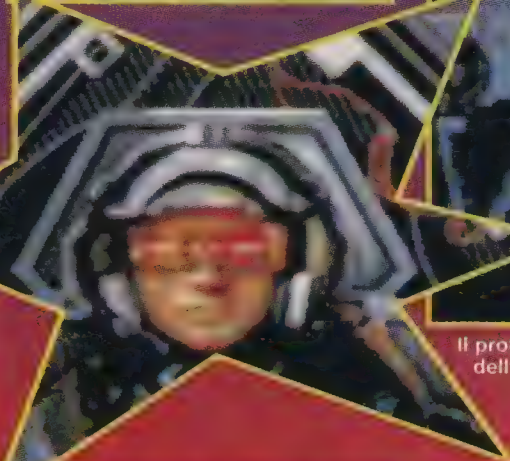
Il gioco è ricco di sequenze d'intermezzo digitalizzate.



Un'immagine delle prime missioni di addestramento sulla base di Tatooine.



Il prototipo di intercettore TIE di Lord Fener affiancato da due caccia TIE della Sienar: un'immagine che fa tremare qualunque ribelle.



ge a piene mani dai riferimenti cinematografici della celebre trilogia sci-fi. Alla fine di ogni stage viene fornita una password, con un sistema abbastanza efficace ed equilibrato che mantiene alta la sfida senza portare alla frustrazione. La struttura di gioco prevede quattro diverse impostazioni: la prima consente di controllare il caccia inquadrandolo da un punto di vista esterno e posteriore; la seconda prevede una prospettiva molto più distaccata con vista dall'alto; la terza e quella classica dall'interno della cabina di pilotaggio; la quarta, infine, è ambientata in interni e vede il protagonista muoversi a piedi, inquadrato di spalle, mentre un menu mobile permette di rubare i nemici che appaiono sullo schermo.

•Pentothal

Si ringraziano Alex Computer e Play Game Shop (To)



Eccoci sul fianco dell'incrociatore: dovrete distruggere le torrette.

## REBEL ASSAULT

Il pregio più grande di questo titolo sta tutto nella capacità di ricreare le magiche atmosfere dell'universo "Star Wars": grazie all'audio digitale e all'accurata costruzione di un vero e proprio plot cinematografico intorno alle gesta del giocatore, RA riesce a trasformarsi in un'esperienza veramente coinvolgente. Giocato a luci spente diventa molto suggestivo, tanto che dopo qualche ora di gioco si sente - pesante - la responsabilità della causa ribelle interamente sulle proprie spalle. Non possiamo però dimenticare che, pur essendo pubblicato per una macchina che vorrebbe essere d'avanguardia, questa non è altro che la mera trasposizione di un gioco il cui concept risale a più di un anno fa (il che, nel mondo dei videogame, equivale più o meno al Paleolitico). I possessori di 3DO desiderano - e ne hanno ben donde - qualcosa di innovativo e di migliore rispetto a quanto già visto su PC. Se si sorvola su questo difetto d'origine, comunque, RA resta un'bella esperienza interattiva, che può fare la gioia degli appassionati di "Guerre Stellari".

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



### GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è a volte un po' confuso, ma in linea di massima resta sempre all'altezza della situazione.

### SFIDA

RA si sviluppa in modo coinvolgente, avviluppando il giocatore nell'inconfondibile atmosfera della trilogia di Guerre Stellari.

### GRAFICA

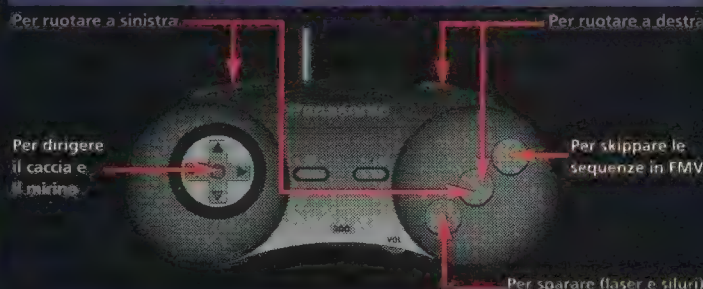
Ci si aspettava qualcosa di più di una semplice trasposizione del gioco PC, ma il 3DO ha fatto un ottimo lavoro.

### SONORO

La trasposizione digitale delle colonne sonore di John Williams è veramente grandiosa. Concentrandosi si riesce a far sentire il monitor.



## SOTTO CONTROLLO





# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO<sup>®</sup> COMPUTER ONE

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**AGRIGENTO (SCIACCA)**

**D.G. COMP**

Via F.MAGLIENTI, 9  
SCIACCA (AG)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**ANCONA**  
Falconara Marittima

**BITMANIA**


Via FLAMINIA 568  
FALCONARA M.ma

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**AOSTA (St. Vincent)**

**BEST RECORDS**


Via MARCONI, 13  
ST.VINCENT (AO)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**AOSTA**

**BEST RECORDS**

Via DE TILLIER, 66  
AOSTA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**ASCOLI PICENO**  
(S.Benedetto d/Tronto)

**COMICS & CONSOLE**

Via CAMPANIA, 34  
S.Benedetto  
d/Tronto

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**ASTI**

**COMPUTER 1°**

C.so F.Cavallotti, 126  
ASTI

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**BARI (Locorotondo)**

**CONSOLE'S HOUSE**

Via Alberobello, 51  
LOCOROTONDO  
(BA)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**BOLOGNA (Budrio)**

**VIVI VIDEO**

Via Marconi, 5  
BUDRIO  
(BO)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**BOLOGNA (IMOLA)**

**VIRTUAL SHOP**


Viale A. COSTA, 8/A  
IMOLA (BO)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**CAGLIARI**

**COMPUTER SHOP**

Via ORISTANO, 12  
CAGLIARI

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**CAGLIARI**

**COMPUTER POINT**

Via CAVARO 21/B-C  
CAGLIARI

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**CALTANISSETTA**

**COMPUTER MANIA**

Via ELENA, 32  
CALTANISSETTA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**CASERTA**

**NEW MEDIA**

Via De Gasperi, 42-44  
CASERTA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**CESENA (FORLÌ)**

**COMPUTERMANIA**

Sobb.Comandini, 60/B  
CESENA (FO)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**CUNEO**

**ROSSI COMPUTER**

Via S.Grandis, 6  
CUNEO

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**FIRENZE**

(Borgo S.Lorenzo)

**RONAR**

Via D.P.Garibaldi, 15  
B.go S.Lorenzo  
(FI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**FIRENZE**

GALLUZZO

**C.P.U Italian System**


Via delle Romite, 8  
GALLUZZO  
(FI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**FIRENZE (Scandicci)**

**BELLANTI**

L.go da Palestrina, 13  
Scandicci (FI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**FIRENZE**

**CART.ISOLOTTO**

Via Torcicoda, 19  
FIRENZE

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**GENOVA**

**ECR ELETTRONICA**

Via Archimede, 155/r  
GENOVA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**GENOVA (Lavagna)**

**MONDO GAMES**

Corso Genova, 170  
LAVAGNA (GE)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**IMPERIA**

**TEKNOS OFFICE &**

**GAMES**

P.za Bianchi, 9  
IMPERIA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**LA SPEZIA**

**SOFTMANIA**

P.za Caduti Libertà, 25  
LA SPEZIA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

**LECCE**

**BIT COMPUTER**

V.95°Reg.Fanteria, 87  
LECCE

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI **COMPUTER ONE** TROVI UN  
ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE  
**IMBATTIBILI**



# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

LIVORNO

**COMPUTERLAND**

Via del Pastore, 14  
LIVORNO

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

LIVORNO (Piombino)

**PUNTO TELEFONO**

C.so ITALIA, 96  
PIOMBINO (LI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

LUCCA (Viareggio)

**GENIUS COMPUTER**

Via M.Coppino, 113  
Viareggio (LU)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MACERATA (Matelica)

**REM VIDEOGIOCHI**

Via Vitt.Emanuele, 71  
MATELICA (MC)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MANTOVA  
(Cerese di Virgilio)

**WORLD MUSIC**

Centro Comm.Virgilio  
Cerese di Virgilio  
(MN)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MESSINA

**NUOVA  
DIMENSIONE**

Viale S.Martino, 264  
MESSINA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MESSINA

**NUOVA  
DIMENSIONE**

Viale Reg. Elena, 143  
MESSINA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MESSINA  
(S.Agata Militello)

**PERRY JOYS**

Via Medici, 139  
S.AGATA MILITELLO  
(ME)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MILANO

**VIDEOMATIK**

Via FIAMMA, 36  
MILANO

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MILANO (LODI)

**NUMBER ONE**

Via Saragat, 4/E  
LODI (MI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MODENA

**L'AQUILONE**

Via Buon Pastore, 258  
MODENA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MODENA (CARPI)

**L' A L E P H**

Via C.MARX, 49/51  
CARPI (MO)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MODENA (Castelvetro)

**LOLLIPOP**

V.Resistenza, 5/B  
Castelvetro (MO)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

MONZA (MI)

**BIT 84**

Via ITALIA, 4  
MONZA (MI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

NAPOLI (Portici)

**PC SHOP**

Via LIBERTA', 185-191  
PORTICI (NA)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

NUORO

**MR.GADGET**

C. Comm.Centro Città  
Via Biscollai  
NUORO

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

ORVIETO (TR)

**GIOCATTOLANDIA**

Corso Cavour, 281  
ORVIETO (TR)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

PALERMO

**DR.ROM & MR.GAME**

Via ARIOSTO, 3  
PALERMO

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

PALERMO

**IL NANO VERDE**

Via F.Bentivegna, 65  
PALERMO

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

PARMA

**GAME'S HOUSE**

Gall.Polidoro 5/A  
V.Mazzini,  
PARMA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

PESCARA

**UGLY KID 2**

Via Masci, 16  
PESCARA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

PIACENZA

**ELECTRONIC FUN**

C.so Vitt. Emanuele  
142 int. 7/A  
PIACENZA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

PISA (Pontedera)

**ELECTRONIC  
DREAMS**


Via DANTE, 77  
PONTEDERA (PI)

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

RAVENNA

**ZUCCHERELLI**

Via CAVOUR, 74  
RAVENNA

 COMPUTER ONE  
AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)

**PC PROFESSIONAL**

Via Caffarelli, 9  
FAENZA (RA)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI **COMPUTER ONE** TROVI UN  
ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE  
**I M B A T T I B I L I**



## PIATTAFORME

**Casa:** SEGA

**N°Giocatori:** 1

**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 3

### UN BIGLIETTO DI GALLERIA

La cosa che più ammalia di questo titolo è senz'altro l'incredibile presentazione iniziale. Una sequenza in ray-tracing della durata di alcuni minuti introduce il giocatore all'avventura: dopo una squallida esibizione di Tongara de Pepperouchau per conquistare il cuore di Chelsea, un mostro la rapisce. Tutto qui? Sì, ma aspettate di vedere in azione quanto ho descritto a parole, dopodiché noleggiare un carro attrezzi per recuperare la mascella precipitata al suolo.

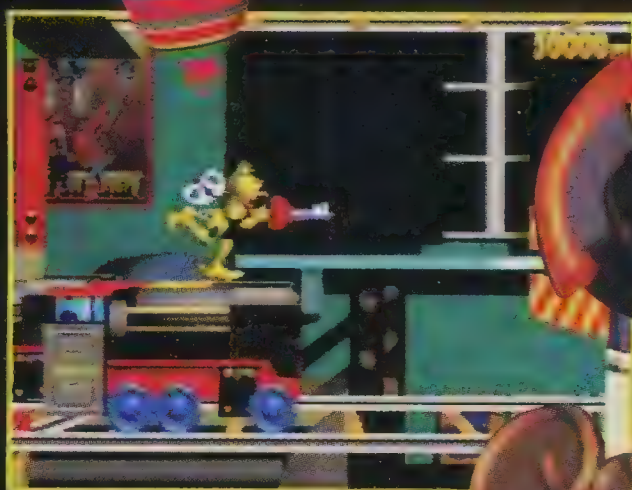
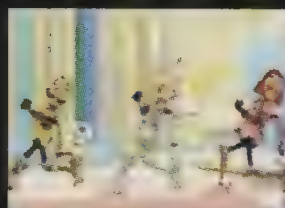


Alzi la mano chi tra tutti, dopo aver visto le sconvolgenti immagini delle varie anteprime, non ha pensato a chissà quale innovativo gioco sarebbe stato questo *Clockwork Knight*. "Tridimensionalità" era la parola che saltava alla mente come un grillo in un campo a primavera. Le notizie dal Giappone parlavano di un assoluto capolavoro, un platform game da sballo globale, la più chiara manifestazione su questa Terra dell'esistenza di qualcosa di imminente. Shigeru, dove sei? Perdona coloro che hanno, anche se solo con il pensiero, spodestato la tua baffuta e idraulica creazione... *Clockwork Knight* non è altro che un bel

gioco con tante piattaforme e altrettanti nemici in cui si salta, si colpisce con il gladio e si raccolgono oggettini simpatici e utili. Non si dice niente di nuovo sotto il sole: a parte qualche effetto davvero notevole, questo gioco non offre alcunché di nuovo. Infatti, se andate in cucina a prendere il coltellaccio con il quale affettate il salame e tagliate via lo scrolling del pavimento, le ambientazioni totalmente tridimensionali, i boss di fine livello animati talmente bene da far venire la faccia verde dall'invidia a zio Walt e un'altra dozzina di mirabelle assortite, vi ritrovate tra le mani nulla più di un



# CLOCKWORK



Lo sprite del vostro personaggio è davvero fantastico.





classico platform.

Vi dispiace? A me no, dato che questo tipo di gioco mi affascina parecchio, e questo CK è fatto molto bene. L'azione di gioco, forse un attimino lenta per i miei gusti, intriga il giocatore e lo invoglia a proseguire nel viaggio per salvare la principessa Chelsea (ma Sofia è molto più bella). Questo gioco non si presta a particolari critiche: è lineare, ma non troppo, è divertente da giocare quasi quanto lo è da guardare, ma non vedo per quale motivo dovrei premiare oltre i meriti una realizzazione tecnica da sballo che utilizza un hardware da circa un milione e mezzo. E bello, molto bello, ma certe cose, anche se fatte in maniera meno sgargiante, le abbiamo già viste, giocate e finite cento altre volte.

• Paddy

## CLOCKWORK KNIGHT

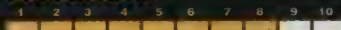
Un tempo, giocavo con *Kangaroo*: era un divertente platform per Atari VCS che aveva la capacità di farmi passare delle ore di sano divertimento. Quando uscì *Super Mario Bros* su NES mi divertii in misura maggiore perché il gioco offriva, miglioramenti grafici a parte, molto di più in termini di giocabilità e di profondità di gioco. Da allora, nessun platform ha aggiunto molto a questo inflazionato genere. CK non fa eccezione: a parte una quantità assurda di magie grafiche, il gioco non è altro che un platform tipico. Insomma, se siete tra coloro che in un gioco apprezzano in primis la bellezza esteriore e avete comprato il Saturn perché i colori su schermo del Mega Drive (o dello SNES) vi sembravano davvero pochini, non resterete delusi. Ma se, invece, siete tra gli illuminati che hanno trovato *Donkey Kong Country* meno varlo di *Super Mario World* o *Super Mario All Stars*, comprenderete alla perfezione il mio opinabilissimo punto di vista e aspetterete un attimino prima di gettarvi su questo titolo. Comunque, per l'amante del platform classici, questo è un signor gioco.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

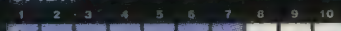
# SATURN

## GIOCABILITÀ



Molto buona, davvero molto buona. Personalmente, avrei preferito un ritmo di gioco un pochino più elevato.

## SFIDA



Troppi continui. Anche se alcuni boss sono discretamente puzzolenti, non ci metterete troppo a terminare questo gioco.

## GRAFICA

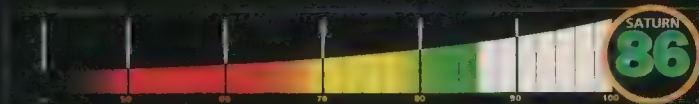


Difficile fare di meglio. A parte qualche scena ipercolorata, questa è la prima avventura di un platform per console che ha il rispetto del colore e della grafica.

## SONORO



Ottimi i brani durante i livelli e semplicemente splendide le due canzoni iniziale e finale - che accompagnano l'introduzione e la conclusione.

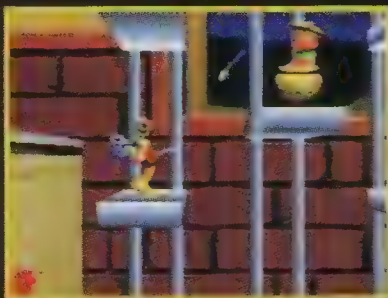


## SOTTO CONTROLLO

Muove Tangia senza cognome perché troppo difficile.

Colpisce con la spada.

Salta



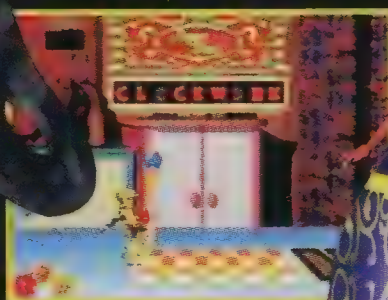
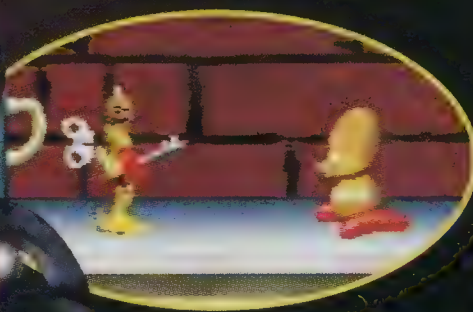
In cucina si scivola e saltare sulle piattaforme è decisamente difficile.



La grafica è, ovviamente, il punto di forza di questo gioco.



Vedere un castello fatto di Lego mi riporta indietro nel tempo...



Bravi! Siete arrivati alla fine del livello!





## AZIONE

**Casa:** HUDSON SOFT

**N°Giocatori:** 1-4

**Continua?:** PASSWORD

**Livelli di difficoltà:** 1



Gioite orgogliosi possessori di Mega Drive, la superstar Bomberman arriva finalmente sulla vostra benamata console!

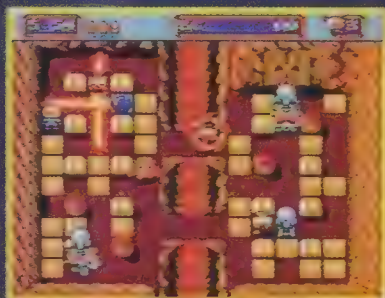
Torna il bombarolo più famoso della storia videoludica in una

nuova avventura piena di innovazioni tutta per voi.

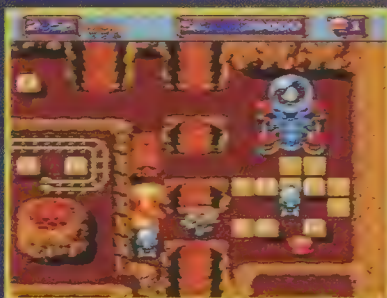
Ancora una volta, Bomberman deve salvare il suo pianeta dagli invasori. Il perfido Bagulaa e il suo esercito di robot sono sbarcati sul pianeta e hanno distrutto i cinque affreschi che fornivano energia agli spiriti guardiani del pianeta. Privo di protezione, il pianeta è stato conquistato e diviso in cinque spicchi. Il vostro compito è quello di ricomporre ogni affresco, raccogliendo i vari pezzi in modo da ridare vita agli spiriti guardiani e ricomporre il pianeta uccidendo, in passato, l'invasore.

Per chi non conoscesse ancora il nostro affezionato bombarolo, ricordiamo che il suo compito in ogni livello è quello di riuscire a uscire vivo fino a raggiungere il guardiano di fine mondo. In ogni livello, numerosi nemici cercheranno di sbarrargli la strada e d'impedirgli di

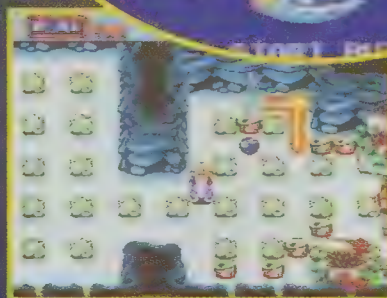
portare a termine la sua missione. Come ogni super-eroe che si rispetti Bomberman è dotato di superpoteri: potrà, infatti, mettere bombe in tutto lo schermo per disintegrare i blocchi che lo intralciano o i nemici che lo rincorrono, ma le sue stesse armi esploderanno dopo pochi secondi ed è quindi necessario avere un grande tempismo. Esplorendo, alcuni blocchi potranno rivelare interessanti bonus come bombe supplementari, power-up che potenziano il raggio di esplosione, e



Potete uscire dal livello solo se distruggete le sfere di cristallo.



Potete divertirvi a schiacciare i nemici con gli appositi carrellini.



A cavallo del simpatico Louie godrete di particolari abilità speciali.



Nel castello troverete ad aspettarvi dei pericolosissimi nemici.



Si è aperta l'uscita, adesso non vi resta altro che scappare.





# W



In questa schermata potrete controllare i vostri progressi



così via... In alcune schermate potrete addirittura usufruire di mezzi particolari come vagoni da minatore e varie amenità (MA docet)!

Questa volta però Bomberman non è completamente abbandonato a sé stesso. Dovrà infatti avvalersi dell'aiuto di (dipendenti di) degli strani potenti, chiamati "Louie", a cominciare una nuova avventura a trovarli (e ne sono ben cinque tipi diversi).

I mondi che dovremo esplorare sono, come già detto, cinque, divisi in quattro livelli canonici. Alla fine del quale vi aspetta il solito guardiano di fine mondo che dovreste sconfiggere prima di poter prendere a calci l'arrivando invasore Bargula.

Alla fine di ogni mondo vi verrà data una password per permettervi di ricominciare la partita dall'ultimo livello raggiunto.

Come nei precedenti episodi, potrete sempre affrontare fino a quattro emici su ben dieci livelli diversi, nella modalità "battle"!!!

• Dupont

## MEGA BOMBERMAN

Devo ammettere che sono sempre stato un patito di Bomberman e ho scartato la confezione di questo episodio con una certa trepidazione. Il concetto di gioco è rimasto immutato, anche se sono state aggiunte alcune interessanti innovazioni (come l'apparizione dei simpaticissimi Louie). Tecnicamente il gioco è ottimo (forse solo un pochino lento...) con una buona grafica e discreti effetti sonori. L'unico grosso difetto che avevano, secondo me, tutti i precedenti episodi della saga, riguardava la scarsa longevità del gioco dovuta a un livello di difficoltà generalmente piuttosto basso. Purtroppo questo nuovo episodio non fa eccezione alla regola: è piuttosto corto e troppo facile da finire... Un vero peccato, perché il resto era tutto OK!!! Le partite in più giocatori, invece, sono sempre esilaranti e divertentissime!

AGIRE & PENSARE  
A O O O O O P

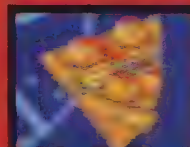
## UN MONDO A PEZZI...!

### LA GIUNGLA



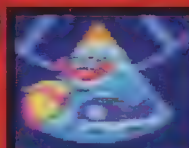
In questo luogo troverete i vostri primi nemici! State attenti a usare i comandi.

### I VULCANI



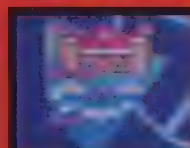
In questo stile troverete i vostri primi nemici! State attenti a usare i comandi.

### IL MARE



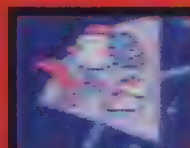
Dovrete stare attenti al posto dove camminerete e agli oggetti del sott'acqua.

### IL CASTELLO

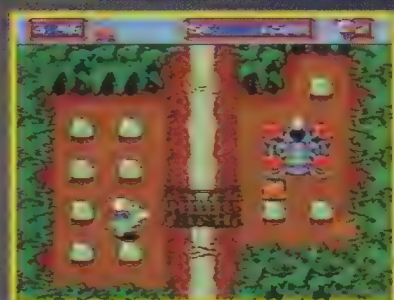


Numerosi pericoli vi aspettano, anche se potrete fare nuove scoperte e disposizioni. Il livello del castello.

### LA TUNDR



Vi troverete i pericoli di "Bomberman 2", solo che qui non avrete più la possibilità di catturarli.



## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

Ottima... a condizione di avere un buon joystick: altrimenti imprecherete ogni due minuti.

### GRAFICA

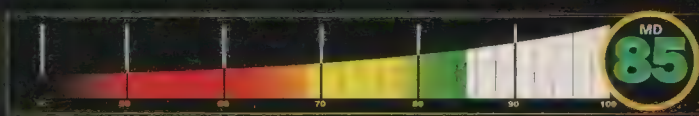
Biente di eccezionale, anche se alcune immagini non sono molto belle.

### SFIDA

Il gioco è molto facile e corto da finire... in più giocatori, però, è il massimo!

### SONORO

Non è un granché ma in un gioco del genere non si attende la perfezione.



## SOTTO CONTROLLO





# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO COMPUTER ONE

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**RAVENNA (Faenza)**

**ARGNANI MASSIMO**

Piazza Libertà, 5/A  
FAENZA (RA)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**RAVENNA (Lugo)**

**VIRTUAL GAME RGS**

Corso Garibaldi, 18  
LUGO (RA)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**REGGIO EMILIA**

**COMPUTERMANIA**

V.le Monte  
S.Michele, 6/E  
REGGIO EMILIA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**REGGIO EMILIA**

**COMPUTERMANIA**

V.LE TIMAVO, 87/F  
REGGIO EMILIA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**RIMINI (Forlì')**

**COMPUTER HOUSE**

Viale Tripoli, 193/D  
RIMINI (FO)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA**

**CREMI GAMES**

Via S.Piero  
Bastelica, 91  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA**

**GI.GI.WATCH**

Viale Ippocrate, 25  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA**

**GI.GI.WATCH**

Via Napoleone III, 93  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA EUR**

**MEGASTORE SRL**

Via Chopin, 29/33  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA**

**ODIS**

P.zza Pontelungo, 3  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA**

**ODIS**

P.za dell'Alberone, 30  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**S.Pietro Cariano (Verona)**

**VIA COL VIDEO**

Via Ingelheim, 28/B  
S.Pietro in Cariano  
(VR)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**SIRACUSA (Augusta)**

**MUSIC BOX**

Via ROMA, 102  
AUGUSTA  
(SR)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**ROMA**

**EURO 2000**

Via B.degli Ubaldi, 21  
ROMA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**TARANTO**

**SUPER**

**CONSOLEMANIA**

Via G.Mazzini, 160  
TARANTO

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**TERNI**

**UGLY KID**

Via Fratini, 52  
TERNI

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**TORINO**

**FLASHGAMES**

Via Valdieri, 12  
TORINO

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**TORINO**

**QUEEN COMPUTER**

Corso Dante, 2  
TORINO

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**TRENTO**

**WORLD MUSIC**

Via Brennero, 320  
TOP CENTER  
TRENTO

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**TRENTO (Rovereto)**

**VIDEO-  
SOUND**

Corso Rosmini, 54  
ROVERETO (TN)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**VENEZIA (Mestre)**

**MASTERGA-  
MES**

V.Giordano Bruno, 33  
MESTRE (VE)

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**VERCELLI**

**MEGA-LO-  
MANIA**

Via G.Ferraris, 90  
VERCELLI

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**VERONA**

**VIDEOFOLLIA**

Corso Milano, 193  
VERONA

**COMPUTER ONE**  
AFFILIATO

**VICENZA**

**CHIODI**

P.le De Gasperi, 10  
VICENZA

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI **COMPUTER ONE** TROVI UN  
ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE  
**IMBATTIBILI**



## SPARATUTTO

**Casa:** SEGA

**N°Giocatori:** 1

**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 4



L'obiettivo che la Sega si è proposta con il lancio dell'add-on 32X è quello di rendere più graduale il passaggio dai 16 ai 32 bit gettando un

ponte di collegamento tecnologico tra il Mega Drive e il Saturn. Questo prodotto è stato particolarmente studiato per il mercato americano, dove la Sega è riuscita a superare la Nintendo grazie a continue e aggressive campagne di marketing. Inizialmente, infatti, non era neppure previsto un lancio giapponese del 32X; successivamente, però, i piani sono stati rivisti, e ora per i mercati americani il 32X si offrono ai consumatori in competizione diretta. Molti, a questo punto, si chiedono se questa strategia commerciale non possa alla fin fine risolversi in una lotta fratricida tra i due prodotti Sega: allo stato attuale delle cose la situazione è ancora troppo fluida per emettere dei verdeti, sembra però di poter dire che il 32X avrà la possibilità di ritagliarsi una nicchia di mercato presso i possessori di MD affamati di tecnologia ma restii a

Tutto, come sempre, dipenderà dalla qualità del software. Senz'altro però, non saranno titoli come questo *Space Harrier* a fare la fortuna del 32X: si tratta della conversione di un coin-op la cui data di nascita risale al lontano 1985. Nei panni di un baldo giovane dalla chioma bionda dovrete spostarvi per lo schermo evitando ostacoli e colpi nemici che vi vengono incontro dalla linea dell'orizzonte ingrandendosi progressivamente secondo la tecnica dello "sprite scaling". Nel



Per quanto mitico, si tratta di uno sparatutto molto classico.



La realizzazione grafica non è certo delle migliori.

contempo, ovviamente, distruggerete tutto ciò che vi capita sott'occhio e... basta. Il gioco è tutto qui e ve ne potete accorgere subito: l'interfaccia al box Sotto Controllo: la croce per dirigere lo sprite e uno dei pulsanti per sparare. Stop. Puro concentrato di shoot'em-up anni '80: niente power-up, niente armi speciali, niente personaggi intercambiabili: solo qualche guardiano di fine livello, peraltro leggermente dimesso. Insomma, chi conosce il coin-op sa di che cosa si tratta. Bisogna sparare, sparare, sparare. E sparare.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

## SPACE HARRIER

Una cosa è certa: per giocare a *Space Harrier* non è necessario leggere il manuale (su cui infatti non è scritto praticamente nulla). Basta impugnare il joypad e cominciare a premere all'impazzata i pulsanti. Il tasto A, il B o il C... non fa nessuna differenza: il risultato sarà sempre la solita, incessante pioggia di fuoco. Forse "uno" come punteggio alla voce Agire e Pensare è un po' troppo: se si potesse bisognerebbe dargli "zero". Intendiamoci, però: la grande immediatezza non è un difetto, anzi, io personalmente amo i giochi in cui ogni forma di pensiero superiore è del tutto superflua (forse perché non abbozzo di pensiero superiore): il problema è che un gioco concepito dieci anni fa mal si sposa con l'immagine di una piattaforma tecnologica che il marketing Sega propone come "next level". Detto in altre parole, non credo che i possessori di Mega Drive decideranno di acquistare il 32X per poter giocare a *Space Harrier*. Quindi mi sento di consigliare questo titolo soltanto ai fanatici nostalgici del coin-op. Per gli altri, meglio *Doom* o *VR deluxe*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

### GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è quanto di più semplice si possa immaginare. La giocabilità è di conseguenza immediata e appagante.

### SFIDA

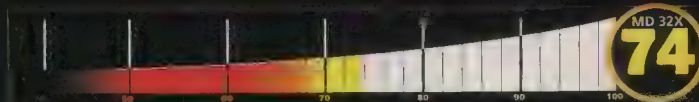
Una quindicina di livelli di blattaggio con qualche bonus stage. Non c'è un grammo che non lavori sodo appena spuntato.

### GRAFICA

Lo sprite scaling è abbastanza veloce. Il look generale del gioco e i cromatismi sono però un po' troppo poveri e dimessi.

### SONORO

Musiche ed effetti sonori rendono perfettamente l'atmosfera, anche se non sono particolarmente originali.



## SOTTO CONTROLLO

Per dirigere il protagonista.



Non mancano mostri e guardiani, ma i livelli sono un po' pochini...



## FLIPPER

**Casa:** GAMETEK

**N°Giocatori:** 1-8

**Continua?:** NO

**Livelli di difficoltà:** 2



# PINBALL FANTASIES

C'era una volta *Pinball Fantasies*, uno dei migliori flipper per computer. Un bel giorno arrivò un tizio che rispondeva al nome di Sig. Gametek, responsabile di "giochi" quali *Nigel Mansell* e *Spectre*, che decise di trasportare tale miracolo di programmazione sul sedici bit Nintendo. Dopo mesi di duro lavoro, finalmente, riuscì a terminare la conversione e presentò il risultato al pubblico. Tutti scoppiarono a ridere.

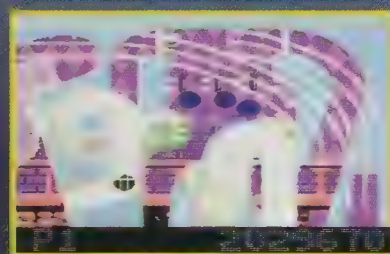
Non si trattava di un pubblico insensibile: effettivamente quello che veniva chiamato "*Pinball Fantasies* per SNES" era qualcosa di diverso dal titolo originale, quasi un affronto. Per carità, non fraintendiamo: il nome era lo stesso e i quattro tavoli pure, ma la giocabilità non sfiorava nemmeno minimamente quella del gioco originale, per non parlare della grafica...

Quel certo Gametek era sicuro di avere più di un asso nella manica e azzardò persino qualche cambiamento, certo di andare incontro ai favori del pubblico. Fu così che modificò la veste grafica (in peggio), introdusse lo scrolling multidirezionale (pregiudicando maldestramente l'eccelsa giocabilità) e diede alla pallina la possibilità di rimbalzare a piacimento infischandosi delle leggi elementari della fisica, giusto per dare un tocco di originalità al gioco. Quello che ne uscì fu questo *Pinball Fantasies*, uno dei peggiori simulatori di flipper della storia.

• Stylz



Il flipper del luna park è uno dei più divertenti, o meno noiosi...



I movimenti della pallina sono assolutamente irreali e "pesanti".

## PINBALL FANTASIES

Non ci siamo proprio. QUESTO *Pinball Fantasies* non ha niente a che fare con l'originale *Pinball Fantasies*, che uscì a suo tempo per computer e che riscosse un grandissimo successo. La grafica di questa versione è disadorna e poco colorata, la pallina non si muove come dovrebbe e, ciliagina sulla torta, l'inquadratura eccessivamente ravvicinata del tavolo rende praticamente impossibile capire dove stia andando la biglia. La presenza di uno scrolling multidirezionale anziché verticale è inammissibile: in questo modo non si riesce mai a padroneggiare la situazione e la palla finisce tra i due flipper prima che riusciate a "seguire mentalmente" lo spostamento dell'ipotetica telecamera. Come se non bastasse, i fondali sono abbastanza confusi e tendono a mimetizzare la pallina. Non c'è che dire, la Gametek ha fatto un vero proprio buco nell'acqua e ha rovinato un titolo epico, uno dei migliori per computer, che si è trasformato in uno dei peggiori, forse IL peggior, per console. Queste cose non si fanno...

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Per colpa della visuale troppo ristretta, è molto difficile capire cosa stia succedendo sullo schermo.

### GRAFICA

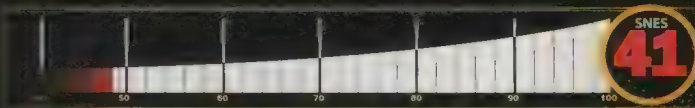
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Decisamente brutta e poco colorata. Il Super Nintendo ha dimostrato di poter fare ben altro.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Quattro tavoli pieni di bonus garantiscono una buona longevità... sempre che riusciate a capire dove va la biglia.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Gli effetti sonori sono abbastanza buoni, mentre la musica, sempre sfasata, è decisamente pessima.



## SOTTO CONTROLLO

Per scorrere il flipper

NB: È possibile scegliere i comandi tra due configurazioni diverse

Flipper sinistro



Flipper destro



# ODIS



S.R.L.

**Consolle - Vendita e Noleggio Videogiochi - Accessori**  
*presenta*

**LA NUOVA SEDE CON OLTRE 1.000 TITOLI E  
200 MQ. DI ESPOSIZIONE**

**A ROMA IN**

**PZZA DI PONTE LUNGO, 31-32**

**Telefonateci...**

**...per informazioni e prezzi**

**allo 06/7016436 • linea fax 70303635**

**VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI PER**



**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**

**JAGUAR**



**MEGA DRIVE**

**GAME BOY**



**GAME GEAR**  
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

**SEGA SATURN**

**ACQUISTO E PERMUTA DEL VOSTRO USATO**

**GRANDE SCELTA DI VIDEOGIOCHI**

**PER IBM COMPATIBILE SU CD-ROM E DISK**

**VENDITA PERSONAL COMPUTERS**

**IBM COMPATIBILI E RICAMBI**

**GIOCHI PER  
SUPER NINTENDO  
E MEGADRIVE  
DA L. 24.900**



**SUPER NINTENDO  
(U.S.A.)  
L. 209.000**



**MEGA 32 K  
(U.S.A.)  
L. 349.900**



**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA  
SPEDIZIONE GRATUITA PER SPESE OLTRE L. 100.000  
ACCESSORI E RICAMBI PER CONSOLE  
RIPARAZIONE E ASSISTENZA IN SEDE**

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - PREZZI IVA INCLUSA



## PATTAFORME

Casa: **US GOLD**

N°Giocatori: **1-2**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**



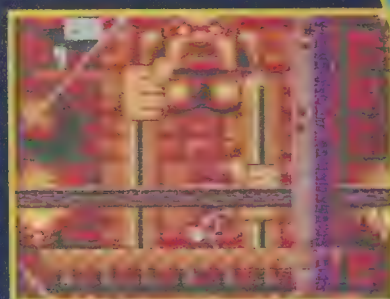
Pressoché sconosciuta in Italia, la serie a cartoni animati degli "Hurricanes" ha conosciuto un certo successo soprattutto in Gran Bretagna.

Racconta la storia di una bizzarra squadra di calcio, gli "Hurricanes" (in italiano: "Uragani") appunto, il cui ricco presidente scompare in circostanze misteriose. A ereditare l'intera squadra sarà Amanda Carrey, vivace figlia sedicenne dell'anziano proprietario. Sarà compito suo, e del fuoriclasse Cal Casey riuscire a trasformare questo gruppo di goffi giocatori in una squadra vincente. Naturalmente, a mettere i bastoni tra le ruote dei due, ci penserà il cattivo di gruppo, Stavros Garkos, il losco presidente dei Gorgons, i più accerrimi rivali degli Hurricanes. Costui, interessato all'acquisto dell'intera formazione, cerca in tutti i modi di ostacolarne i progressi nella speranza d'indurre la madre di Amanda a vendergli in blocco l'intera squadra. Il gioco ha inizio nella sede della società, l'isola caraibica di Hispaniola, dove i nostri eroi ricevono la sfida di Garkos a partecipare a una partita eliminatoria che si svolgerà sul campo dei Gorgons, e che condannerà la squadra perdente alla definitiva estromissione dalla Lega Calcistica Mondiale. Casualmente, il percorso che da Hispaniola conduce allo stadio Gorgon è letteralmente disseminato di trappole e trabocchetti di tutti i tipi, che dovrete superare in modo da guadagnarvi l'accesso all'incontro. Il gioco si snoda attraverso cinque livelli di difficoltà crescente con gli immancabili boss che dovrete sconfiggere con un pallone da calcio, la vostra agilità e il vostro coraggio. Affrettatevi dunque, perché l'arbitro sta già nervosamente consultando il proprio orologio, 'sto cornuto!

• **Vordak**



# HURRICANES



Palleggiare tra le rovine di un tempio... Anche questo è possibile in Hurricanes.



Le guardie non sembrano vedere bene i palleggiatori.

## HURRICANES

Come di certo i più svegli di voi avranno intuito, *Hurricanes* è una specie di clone spudorato di due titoli di discreto successo: *Soccer Kid* e *Marko's Magic Football*, entrambi apparsi per SNES. In pratica, facendo sapiente uso del pallone che vi accompagna in ogni momento, dovrete affrontare i tranelli e i nemici che tenteranno in ogni modo di ostacolare i vostri progressi. Poco conta il fatto che potrete scegliere tra ben quattro diversi personaggi se questi poi non differiscono in alcun modo sul piano del gioco. Poco contano tre diversi livelli di difficoltà praticamente identici. E poco conta ispirarsi a un cartone animato di successo (?) se poi il gioco rivela sensibili lacune sul piano della giocabilità, della longevità e del sonoro. Per intenderci: il gioco si può tranquillamente terminare in una serata e, una volta concluso, difficilmente verrà riesumato dal "cimitero delle cartucce" dove, da sempre, vengono confinati i titoli mediocri come, appunto, *Hurricanes*. Provacì ancora US Gold.

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Appena sufficiente, specie se si tiene conto dell'assoluta mancanza di accuratezza nella gestione delle azioni tra gli aperte.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Decisamente troppo facile, anche se un minimo di varietà tra i livelli di gioco vi spingerà a finirlo d'un fiato, cioè... in meno di tre ore.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È certamente l'aspetto meglio curato nel gioco, ma da qui non può certo derivare un'alta valutazione, specie perché.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dopo tanti anni, dopo tanti sforzi, dopo tante progressi, perdurati ma ci sentiamo in diritto di pretendere ancora di più.



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P





## SPARATUTTO

Casa: **SAMMY**

N°Giocatori: **1-2**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3**



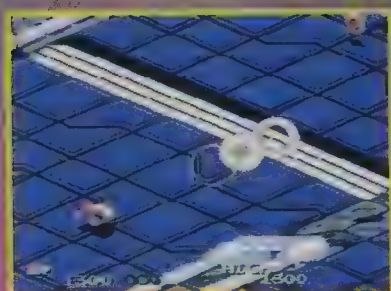
Altre trasposizioni da Neo Geo a Mega Drive: questa volta è il turno di View Point, sparatutto con visuale isometrica in treddi che

fece la sua comparsa sul mostro della SNK circa due anni fa. La storia di VP è alquanto misteriosa: pare, infatti, che la prima versione per NEO GEO avesse dei difetti di programmazione che impedivano al giocatore di andare oltre il 4° livello... in pratica lo schermo scorreva in continuazione ma di arrivare alla fine dello stage non se ne parlava per niente. Il gioco venne così ritirato dal mercato per rimarrsi ripulito e corretto un anno dopo e ora, appunto, è uscita la versione MD.

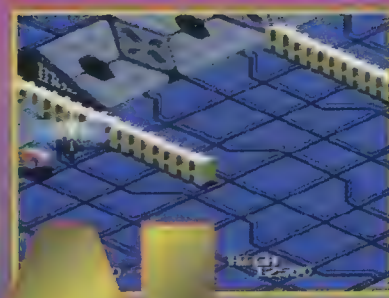
View Point, come vi dicevo, è uno sparatutto, ma uno di quelli capaci di far esaurire tutta la scorta di autocomfort anche a un santo... infatti, io che santo non sono, dopo aver giocato la versione MD ho perso il controllo delle mie azioni, ho rimesso dal fondo al un cassetto il mitico Thunder Force IV e mi sono divertito come non mai. Se sanno che il MD non è il Neo Geo, perché si ostinano a fare simili scempiaggini? View Point per Neo Geo era ipocritica, mentre questa trasposizione non è altro che una brutta copia. Comunque, come dice il titolo del gioco, è solo questione di Punto di Vista.

• Roy

Si ringrazia Newel (MI)



Fortunatamente, malgrado questo, le versioni MD e Neo Geo sono molto simili agli originali.



Vi ricordate il caro vecchio Zaxxon? Beh, se siete dei nostalgici questo gioco fa per voi!

La grafica è molto piacevole, ma i rallentamenti e le "animazioni" sono veramente penalizzanti.

### VIEW POINT

Proprio non me l'aspettavo: questa trasposizione è veramente patetica. L'unica cosa rimasta inalterata rispetto alla prima versione è la visuale, per il resto sarebbe più opportuno stendere un velo pietoso. Il sonoro è da discoteca anni '70, molto psichedelico; la fluidità, poi, è inesistente: se solo sullo schermo appaiono più di 5 sprite, alla guida dell'astronave ci trovate Pistocchi (che è simpaticissimo) con la moviola, e questo vuol dire prendere in giro la gente che risparmia qualche quattrino per un gioco decente e viene bidonata alla grande con un titolo indegno di girare su di un Master System. Penso che, dopo Mighty Morphin' Power Ranger, questa sia il più colossale fiasco della storia dei videogame. Se ne avete la possibilità, comunque, dategli uno sguardo e fatemi sapere: potrebbe anche piacere a qualcuno... OK, ho finito, comunque ricordate: View Point se lo conosci lo eviti se lo eviti non... butti via i soldi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Provate a gustare un'astronave con animazioni alla moviola!

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
È forse l'unica cosa decente grazie ai colori vivi e alla visuale treddi.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Sfida? Qualcuno ha pronunciato la parola sfida? Che significa?

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
L'unico suono che sentirete saranno le "musichette".



### SOTTO CONTROLLO

Per muovere  
Fastropistocchi

Per pistoccesparare



Per sganciare le  
pistoccebombe



## PIATTAFORME

Casa: JVC

N°Giocatori: 1-2

Continua?: PASSWORD

Livelli di difficoltà: 1

# MAGIC BOY



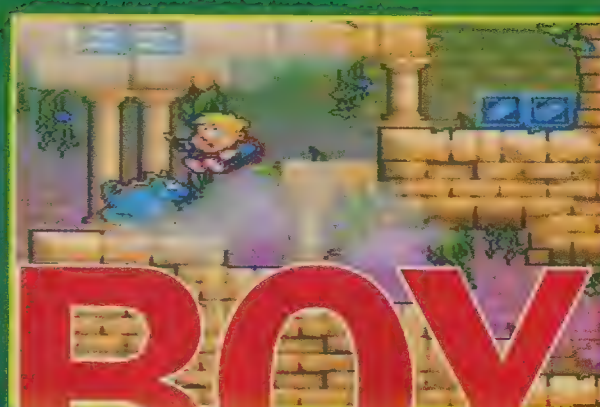
Hewlett è un giovane apprendista stregone irrimediabilmente distratto. Spesso fa confusione con i componenti degli incantesimi.

Un giorno, infatti, un giorno, mette una goccia di mercurio dove non dovrebbe e combina un piccolo guaio: in un istante il maestro stregone si trasforma in un elefante e tutti gli animali nei paraggi diventano, da docili e affettuosi, feroci e aggressivi. Così il povero Hewlett deve rimediare al disastro: dovrà catturare tutti gli animali e rinchiuderli in una gabbia fino a quando non riuscirà a ritrovare lo stregone e a trasformarlo in essere umano.

Per raggiungere questo obiettivo, Hewlett dovrà essere guidato dal giocatore attraverso trentadue diversi livelli di piattaforme. Ogni livello viene completato nel momento in cui tutti gli animali presenti sono catturati. Attenzione però: occorre essere rapidi, poiché gli animali rimarranno rinchiusi solo per un certo periodo di tempo. I trentadue livelli sono suddivisi in quattro gruppi di otto, a ognuno dei quali corrisponde un diverso scenario: per la precisione abbiamo il Deserto, l'Oceano, la Terra dei Giocattoli e la Metropoli. Al termine degli otto livelli di un mondo viene fornita una password che permette di memorizzare la vostra posizione, in modo da poter riprendere la partita dall'ultimo mondo completato e con lo stesso numero di vite e di "continua".

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)



La grafica è in stile cartone animato giapponese ed è molto gradevole.



Le animazioni dei personaggi sono esilaranti e realizzate molto bene.



Non mancano gli elementi tipici del genere, come i bumper e le molle.

## MAGIC BOY

È praticamente impossibile tenere il conto di tutti i giochi di piattaforme che escono per SNES. Anche se quelli così validi da distinguersi dalla massa non sono numerosi, la media si sta assestando su livelli qualitativi generalmente discreti. Ebbene, questo *Magic Boy* è un perfetto esempio di platform dignitoso, ma privo di grande spessore. Tutto in *MB* è "carino": lo sprite del protagonista, i fondali, gli animali che scorrazzano di qua e di là, le musiche... ma il gioco nel suo complesso non riesce a proporre qualcosa di realmente nuovo o intrigante. Tutto si svolge nello stile più tradizionale di questo genere di giochi: si salta di continuo, affinando il senso del tempismo, ma alla fine dei conti rimane una sensazione di "già visto, già giocato". Chi comunque vorrà dedicare un po' di attenzione a questo titolo, sarà ricompensato da un sistema di controllo immediato e preciso e da un livello di difficoltà equilibrato e progressivo.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è essenziale ma funziona bene e garantisce una buona padronanza nei movimenti di Hewlett.

### SFIDA

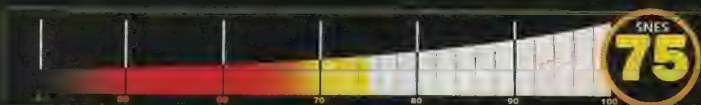
Nonostante sia dedicato al pubblico più giovane, il livello di difficoltà è ben calibrato e saprà impegnare anche giocatori meno sprovveduti.

### GRAFICA

I colori sono accettabili con gusto e gli sfondi sono ben realizzati.

### SONORO

Le musiche di *Magic Boy* non rimangono impresse nella memoria.



## SOTTO CONTROLLO





## GUIDA

**Casa:** ACCLAIM

**N°Giocatori:** 1-2

**Continua?:** PASSWORD

**Livelli di difficoltà:** 1



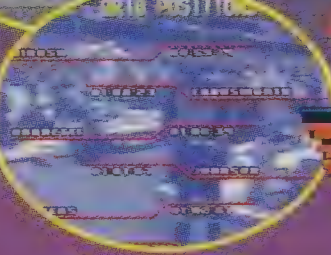
L'Acclaim è ormai entrata a pieno titolo nel mercato videoludico, influenzando le scelte di molti editori e di molti giocatori.

Questa, per intenderci, che con i loro prodotti e le loro strategie influenzano le sorti del mercato videoludico. E quindi hanno che ogni nuova sfida di questa casa venga affrontata con particolare ansia ed esaminata con speciale attenzione, anche se non si tratta di NBA Jam 2 o di Mortal Kombat II.

In questo caso siamo di fronte a un gioco di guida per il quale, almeno per quanto riguarda la licenza, sembra che non si sia badato a spese: nel titolo compaiono infatti nomi e marchi il cui uso dev'essere costato una bella cantonata di dollari: innanzitutto compare il logo ufficiale dell'Indianapolis Motor Speedway Corporation, poi il nome della squadra campione in carica della formula (da Newman Haas, appunto) e infine - squallido le trombe e rollano i tamburi - stemmamenti che la firma del "Leone inglese" Nigel Mansell, e cui faccende digitalizzate, arricchisce il giocatore fin dalla schermata introduttiva. I lettori di Game Power sanno bene, però, che licenze e nomi allungano non fanno mai, di per sé, un buon gioco: quel che conta sono i contenuti e da questo punto di vista, una volta che si è comprata a giocare seriamente, si rimane abbastanza delusi. NH: rivela infatti un titolo del tutto ordinario, che non se la senta nemmeno a torto nessun aspetto rimproverare sui migliori giochi di guida disponibili sul mercato. C'è una certa cura nella realizzazione, ma si riflette più che altro negli aspetti di presentazione e nell'inclusione di un discreto numero di opzioni e di un ampio ventaglio di guide: manuali, quel che non soddisfa e il livello molto alto della difficoltà del computerizzato della vettura, che risponde ai comandi in modo semplicistico senza riuscire a trasmettere delle sensazioni di guida realistiche e appaganti. Alla fin fine



L'opzione split-screen (opzionale) è, come al solito, la parte più interessante del gioco.



Si tratta di mantenere costantemente la vettura al centro della pista, ma tra questo e pilotare una vettura di formula Indy c'è una bella differenza.

«Pentothel»

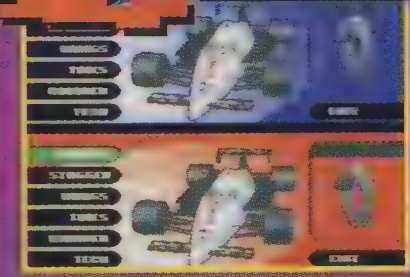
Si ringraziano Play Game Shop e Queen Shop (To)



La grafica risulta troppo scura.

# NEWMAN HAAS

## INDY CAR



La configurazione della vettura.



Il rendering del percorso è rovinoso.

### NEWMAN HAAS INDYCAR

La Acclaim ha accompagnato il lancio di questo titolo con una potente azione di marketing. Su alcune riviste inglesi ha addirittura acquistato tre pagine consecutive in cui vanta le doti di NH: in realtà avrebbe fatto meglio a distogliere le proprie risorse dall'acquisto di licenze roboanti e di spazi pubblicitari eccessivi, destinandole invece al budget produttivo del gioco: una maggiore attenzione alla qualità della programmazione avrebbe senz'altro giovato sia alla versione Mega Drive che a quella Super Nintendo, entrambe accomunate da una superficiale riproduzione dei meccanismi di guida della monoposto. Il gioco, nel suo complesso, ha così un sapore insipido e scivola via senza lasciare alcun segno nella memoria di chi lo prova. Gli unici sprazzi di personalità li ha nella modalità a due giocatori: l'opzione "uno contro uno" costruita sul canonico split-screen orizzontale riesce infatti a coinvolgere e divertire: il merito è forse più dei giocatori, che animano la sfida, che del gioco, ma tanto basta ad assicurare la sufficienza.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

### MEGA DRIVE

#### GIOCABILITÀ

Il controllo sulla vettura è troppo semplicistico e quindi poco appagante, ma tutto sommato si rivela sufficientemente immediato.

#### SFIDA

Il buon numero di piste e la modalità a due giocatori aggiungono un po' di divertimento a un gioco che, nel complesso, è un po' noioso.

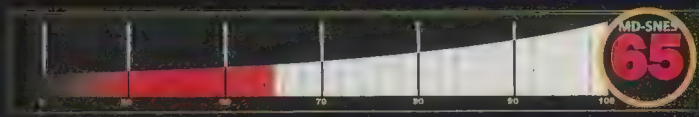
### SUPER NES

#### GRAFICA

Scarse su tutti e due i formati: passi per il Mega Drive, ma almeno il Mode 7 sulle SNES potevano prenderlo in considerazione!

#### SONORO

C'è una leggera predominanza del Super Nintendo sul Mega Drive, ma nel complesso siamo su livelli di Acclaim: niente di eccezionale.



### SOTTO CONTROLLO





## PIATTAFORME

**Casa:** TIME WARNER

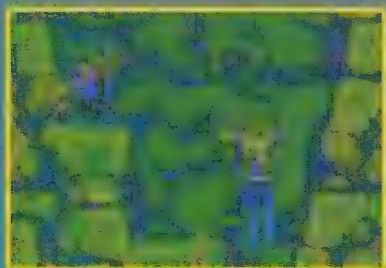
**N° Giocatori: 1**

Continua?: **PASSWORD**

**Livelli di difficoltà: 3**

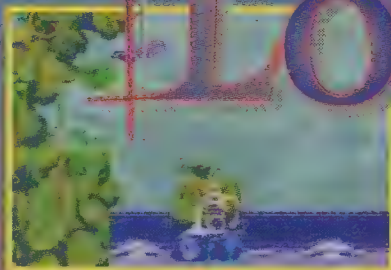


Dato che il 1990  
 si inaugura con  
 la più grande  
 delle A-100 il  
 5 luglio, ecco  
 l'elenco delle  
 versioni intera-  
 zioni: Apollo  
 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831

[illegible]

Le animazioni sono ben realizzate, ma

# GENERATIONS LOST



sottiva, nell'arco-mantico, il suo  
e nera di integrazione del tutto  
che in tanto in tanto gli si parano  
ciganti.

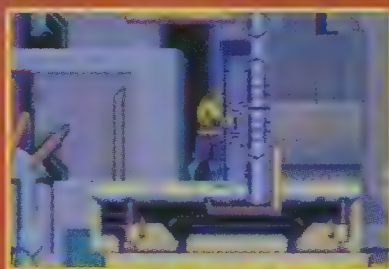
A parte questa leggera mancanza di spessore, Diversiflex 1000 possiede comunque un discreto sistema di controllo che permette al Concorro Manbia in modo immediato e preciso una particolare nota di stento via al sistema "E-Kad" che consente di muoversi in verticale per raggiungere le posizioni che mai sono mai portate a un semplice salto.

• **PhotoMark!**

**Si ringrazia Queen Shop (To)**



Un po' di vicinanza e affetto  
non è così difficile da  
trovare. Non tutti i bambini  
sono originali e ben  
istruiti che ne fa del  
l'unicum.



**Sei così speciale ad aprire la porta per i poliziotti più bravi.**



**Come potete vedere, l'animazione del personaggio è molto realista.**

## GENERATIONS LOST

Nelle intenzioni dei programmatori, questo gioco doveva essere un'avventura dinamica alla *Flashback* in cui gli elementi più tipicamente platform non sono altro che il supporto per una struttura di gioco basata sull'intreccio e la risoluzione degli enigmi. Alla prova dei fatti dobbiamo però rilevare una certa mancanza di profondità che nel complesso impedisce di definire *Generations Lost* una vera e propria "arcade adventure"; non possiamo, però, nemmeno intendere questo titolo come semplice platform, dato che gli elementi caratteristici dei giochi a piattaforma sono qui presenti in forma solo approssimativa. Questo gioco finisce quindi col rappresentare un classico caso di "né carne, né pesce": troppo superficiale per attrarre gli avventurieri e nel contempo troppo lento per intrigare i platformer. Non ci sono gravi difetti realizzativi o di programmazione, manca solo la giusta focalizzazione: *GL* resta così un po' troppo banale e ordinario per appassionare realmente i giocatori di oggi, che sono giustamente smalizati ed esigenti.

## AGIRE & PENSARE

A O O O O P

# MEGA DRIVE

## GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Usare l'E-Rad (uno strano raggio di energia)  
per spostarsi è molto divertente.

È nitida e ben definita, ma nel complesso un po' troppo scialba; sia negli accostamenti dei colori che nel design.

**OFFICIAL**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I livelli sono in tutto solo sei e altrettanto piuttosto simili fra loro. In molti potrebbe anche tornare in finis.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Le musiche non sono eccezionali, però  
sono realizzate con cura.



## SOTTO CONTROLLO





## SPORTIVO

**Casa:** ELECTRONIC ARTS

**N°Giocatori:** 1-4

**Continua?:** Sì

**Livelli di difficoltà:** 3



Il tipo di battuta ab-  
battuta di penet-  
tanti, tratteni e  
lasciate varie,  
per imitare  
voluta la batta-  
lotta di accendi-  
ta, ma ce n'è il  
più salutare che non

ella pancia. Ma è un momento per  
visti, anche amara se correlato di  
campo di golf.

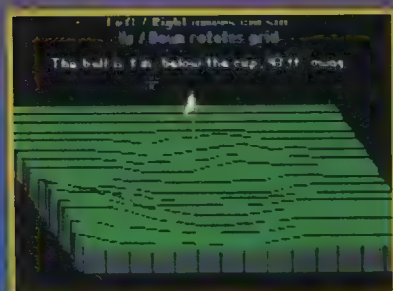
Visti e schizzati, però, che il golf  
non è uno sport alla portata di tutti  
(almeno non alla mia), possiamo  
accontentarci del surrogato propostoci  
dalla ormai quasi mitica EA, casa pro-  
duttrice di alcune delle migliori simu-  
lazioni sportive degli ultimi anni (*John*

*Madden Football*, *FIFA soccer*, ecc.).  
*PGA Tour Golf 3* presenta delle varia-  
zioni fondamentali rispetto ai suoi  
predecessori, ossia otto percorsi del  
circuitto ufficiale TPC, quattro nuovi  
percorsi, e ben tre nuovi tornei che  
potremo affrontare nelle vesti di uno  
dei dieci professionisti del ranking sta-  
tunitense oppure nei nostri più umili  
panni. Una nuova finestrella ci per-  
metterà di imprimere alla pallina l'ef-  
fetto più opportuno a seconda del  
vento e delle depressioni del green.

Le movenze del golfista (che non è  
uno con la golf e neppure uno che  
produce maglioni), sono state digita-  
lizzate in modo tale da far così sem-  
brare il tutto molto più realistico, inol-  
tre, grazie alla presenza di una batte-  
ria di backup è possibile registrare le  
migliori performance. *Movimento* di *PGA 3* è quasi obbligato-  
rio per gli amanti del genere, e può  
essere un ottimo strumento qualora si  
viva lontano da un club di golf e non  
possa andare a trovarli tutti gli anni.

• *Key*

Si ringrazia Console Generation - MI



In questa schermata potete verificare  
la pendenza del green.



# PGA TOUR GOLF III



Questa è la mappa della buca. Fate  
attenzione a quelle macchie bianche.



Non fatevi impressionare, non è  
un'avventura testuale.



Provate a usare un driver sul green e  
vedrete cosa succede.

## PGA TOUR GOLF 3

Io, personalmente, sono un amante di quasi  
tutti i giochi sportivi (ad eccezione del  
basket e dell'hockey), e non posso, di conse-  
guenza, fare altro che elogiare il lavoro della  
Electronic Arts: anche se il gioco di per sé  
non rappresenta un'innovazione radicale nel  
campo del videogame, è pur sempre un  
buon prodotto, degno di far parte della  
ludoteca di un buon video-sportivo. *PGA*  
*Tour Golf 3* è uno di quei videogiochi che  
fanno la differenza sugli scaffali dei negozi  
ormai strapieni di picchiaduro, a volte vera-  
mente osceni. Ma non vorrei aprire una  
diatriba inutile con chi di voi, a ragione, ama  
quel genere, perciò tralascio con un diploma-  
tico de gustibus. *PGA 3*, comunque, rimane  
un prodotto adatto solo a coloro che amano  
le buone simulazioni sportive.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Buona, anche se per i novizi possono  
essere dei problemi.

### SFIDA

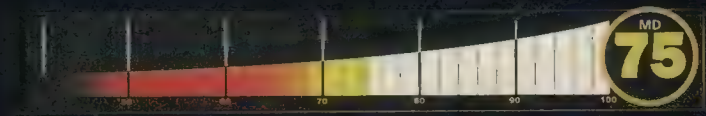
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Una buona simulazione di golf con si tira quel  
indietro.

### GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Molto curata l'immagine del golfista,  
piuttosto decenti i fondali.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il classico sonoro dei giochi di golf con  
una buona qualità.



## SOTTO CONTROLLO



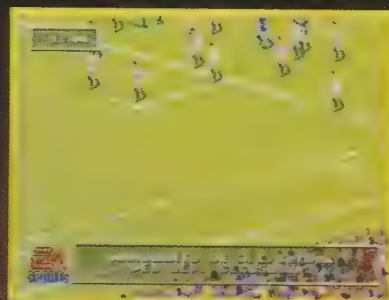
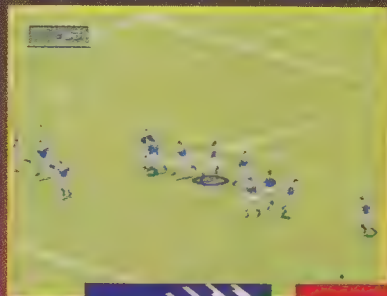


Casa: **ELECTRONIC ARTS**

N° Giocatori: 1/4

Continua?: **SÌ**

Livelli di difficoltà: 1



La grafica è tale da creare una perfetta sensazione di realismo.



# RUGBY

## WORLD CUP 1995



Tutte le situazioni di gioco di uno scontro reale vengono riproposte fedelmente e realisticamente in questo titolo.



Gli appassionati del rugby in attesa di una decisa conversione del loro sport preferito possono godere, tutti gli aspetti della "real thing" sono stati implementati in questa cartuccia: mischie, calci in touche, trasformazioni e tutto quanto è rugby. È possibile giocare amichevoli, campionati di fantasia oppure la Coppa del Mondo che si giocherà nel prossimo maggio. I comandi sono inizialmente intricati ma dopo un'attenta lettura del manuale e un paio di partite di assaggio vi resteranno pochi dubbi sull'efficacia del controllo. Tra le numerose opzioni, tra cui quella per gustarvi il replay, ne trovate anche una per visualizzare i punti di forza e di debolezza di ciascuna forma-

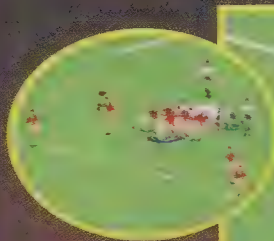




Le sequenze digitalizzate aggiungono sapore alla simulazione.



A parte alcune imperfezioni tecniche, TWCVS rimane un buon gioco.



La visione 3D della FIFA Soccer è spettacolare e ben realizzata.



## AGLI ORDINI!

Ho detto che i comandi sono spiegati nel manuale, ma dato che la versione da noi provata non aveva le istruzioni nell'idioma di Dante e di De Mita e che analoghe cartucce potrebbero anche capitare a voi, ecco la spiegazione di alcuni comandi.

Se siete in possesso di palla, con il tasto A calcerete a seguire, con B (in combinazione con la croce del pad) passerete a un compagno e con C accelererete.

Allorché sarete senza pallone, con A vi produrrete in un tentativo di placcaggio, con B cambierete il giocatore sotto il vostro controllo e C servirà ancora per correre come pazzi.

Per quanto riguarda le mischie, con la pressione di un qualunque tasto introdurrete l'ovale nel mucchio, con la croce del pad dirigerete la mischia (sempre che gli avversari vi permettano di farlo) e premendo simultaneamente A, B e C commetterete un fallo trattenendo il pallone sempre a terra. Ma chi ha detto che gli arbitri riescono sempre a vedere dentro una mischia?

zione con i reparti e i giocatori esaminati attentamente uno per

Tutte rose e fiori? Nossignori, purtroppo... Ci è rimasto qualche dubbio sull'aspetto grafico di questo titolo: il campo è mostrato in prospettiva tridimensionale in stile FIFA Soccer e le animazioni dei giocatori sono molto buone, ma il gran numero di giocatori presenti allo stesso tempo sul terreno di gioco dà origine, di quando in quando, a misteriose sparizioni di pezzi di giocatori e, a volte, persino dello stesso pallone. Curioso, ma spiegabile con la non esaltante potenza del Motorola 68000, il cuore dell'Emmedi.

Inoltre a volte non si riconosce subito il portatore di palla, e questo problema è un po' più grave del precedente.

Pollice in alto se amate il rugby ma il ditone resta a mezz'asta se non vi piace lo sport con la palla a forma di oliva.

• Paddy

## RUGBY WORLD CUP 1995

Primo suggerimento: operate molti passaggi in linea per cercare varchi nella difesa avversaria. Secondo suggerimento: calciare senza pensarci su due volte se vedete ogni strada bloccata. Terzo suggerimento: pensateci su prima di comprare il gioco se non vi piace questo sport. Il punto è che questa cartuccia offre una sfida tanto avvincente quanto particolare: non è facilissimo entrare a fondo nelle regole e la confusione che regna in campo potrebbe scoraggiare il giocatore medio che non conosce già i meccanismi di gioco. Se invece vi piace lo sport e la sua splendida atmosfera potete andare sul sicuro: Rugby World Cup 1995 vi farà vivere giornate di puro e sano divertimento. E finalmente potrete far vincere una Coppa del Mondo alla formazione italiana. Peccato solo per i già citati problemi di resa grafica dei giocatori e del pallone. Una buona simulazione ma sotto gli standard abituali dell'Electronic Arts.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## MEGA DRIVE

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Sembra complessa all'inizio, ma si aggiusta con il passare del tempo.

### GRAFICA

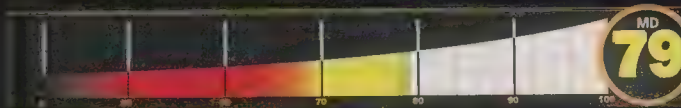
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Buone le animazioni, note di basso per le sparizioni di giocatori.

### SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Tante formazioni e torni come se piovesse e poi è possibile giocare anche in quattro. Quasi impossibile fare di meglio.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Ottima la musicalizzazione, uccidete rumori, buoni gli effetti sonori.



## SOTTO CONTROLLO





## SPARATUTTO

**Casa:** OCEAN

**N°Giocatori:** 1-2

**Continua?:** NO

**Livelli di difficoltà:** 3



Per quel che mi ricordo dalla lettura del libro (un paio di anni fa) la visione del film (più recente), alla fine di "Jurassic Park" l'im-

matore del progetto è fondatore del parco, John Hammond, veniva simpaticamente divorato da un gruppo di Procompognati (procoche? NdR). A quanto pare, invece, il vecchio parco aveva la pellaccia più che dura: non è infatti cavata alla grande ed è tornata in affari più opportuno che mai, intenzionata a riaprire il singolare parco di Isla Nublar. La situazione, però, è nel frattempo divenuta - se possibile - ancora più critica: la BioSyn Inc. (la società che aveva cercato di rubare gli embrioni di dinosauro allo staff di JP) sta infatti tentando di impadronirsi dell'isola favolosa e delle sue attrazioni. A questo punto entrano in ballo voi, che nei panni di Alan Grant vi recate nel parco per prendere in mano la situazione. Il protagonista attraversa l'area di gioco in senso orizzontale (il che significa che quando esce dallo schermo l'area si azzerà e comparirà un nuovo quadro... ricordate Pitfall?): cammina, salta, si accuccia ma soprattutto spara all'impazzata a tutto ciò che si muove, stando però attento a non usare armi letali contro i dinosauri che, in quanto preziosissimi, possono essere solo uccisi per fini consumistiche: il futuro del parco (gli uomini della BioSyn, invece, possono essere massacrati a piacere). JP2 è articolato in una serie di missioni completabili in ordine non lineare: si può di volta in volta scegliere quale missione intraprendere, a meno che non si verifichino delle situazioni di emergenza, nel qual caso si è obbligati a entrare in azione. Le attività principali degli interventi di manutenzione alla protezione di esemplari in pericolo, dalla cattura del T-Rex fuggito allo sterminio dei mercenari della BioSyn.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)



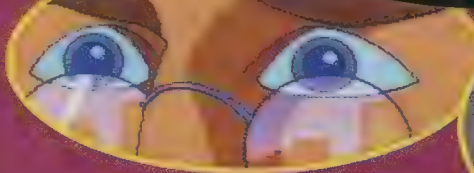
Grant si trova a dover fronteggiare degli scagnozzi della BioSyn.



Nei riguardi dei dinosauri del parco, dovrete avere maggiore attenzione.



JP2 è un gioco di piattaforme/sparatutto abbastanza lineare.



Fate attenzione! I dinosauri non sanno che li volete salvare.



## JURASSIC PARK II

Con un riferimento indiretto alle teorie matematiche di uno dei personaggi di "Jurassic Park" (Malcolm, per la precisione) il sottotitolo di questo gioco recita: *The Chaos Continues*. E in effetti lo stile di gioco richiesto è piuttosto caotico. In linea di massima le missioni sono infestate di dinosauri che irrompono repentinamente nello schermo e di agenti della BioSyn che sparano all'impazzata: per cavarsela limitando i danni bisogna più che altro avere i riflessi pronti; i tocchi acrobatici o le finezze non sono né necessari né efficaci. Nel complesso, quindi, JP2 offre una buona dose di azione e poco più: la grafica è appena discreta, la scelta dei colori non sempre felice e le animazioni solo sufficienti. Voglio però segnalare due note di merito: innanzitutto il sonoro, che è valido e contribuisce a creare una buona atmosfera; in secondo luogo la possibilità di visualizzare il testo, oltre che in inglese, francese e tedesco, anche in italiano (avete letto bene: in italiano). Il che forse non è fondamentale, ma fa sempre piacere.

AGIRE & PENSARE



### GIOCABILITÀ



Il controllo è piuttosto semplice (si salta, si spara e poco più) ma nel complesso è sincero e funzionale: non ci si può lamentare.

### SFIDA



La struttura non lineare rende il gioco un po' più vario e flessibile, ma le missioni sono pochine o mancano di spessore.

### GRAFICA



Il tono generale lascia un po' insoddisfatti: se il design generale che lo animasse fosse stato più convincente, il risultato sarebbe stato migliore.

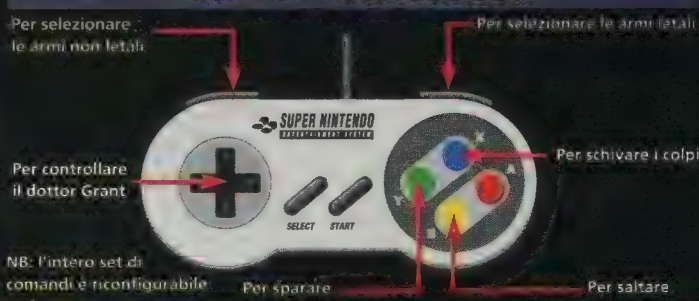
### SONORO



Le musiche che accompagnano l'azione di gioco sono belle e suggestive: gli effetti sonori sono invece un po' deboli.



## SOTTO CONTROLLO



NB: l'intero set di comandi è riconfigurabile a piacere.



## SPORTIVO

**Casa: ACCLAIM**

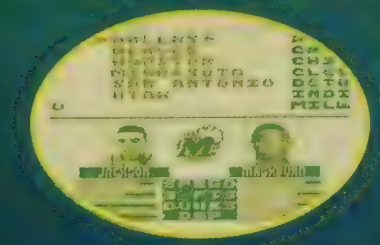
**N°Giocatori: 1**

**Continua?: Sì**

**Livelli di difficoltà: 5**



Il momento della rimessa a due: il più alto avrà sicuramente la meglio!



Torna, a grande richiesta, la simulazione cestistica più gettonata di tutti i tempi e questa volta, a beneficiarne l'uscita, sono i fortunati possessori del portatile monocromatico Nintendo. Acclamato, nel '93, come gioco dell'anno dai gestori di sale giochi statunitensi, *NBA Jam* assurge a chiara fama nel Vecchio Mondo l'anno seguente, soprattutto grazie alla brillante conversione, a opera della stessa Acclaim, per Mega Drive e SNES.

Ma il gioco è troppo bello per essere di esclusivo privilegio degli "opulenti" possessori di sistemi a sedici bit, e ben presto anche la versione per il portatile a colori della Sega vede la luce. Con quest'ultima conversione il cerchio finalmente si chiude e tutte le console di maggior diffusione dispongono della propria cartuccia. Qualche cenno sul regolamento, a beneficio dei pochi che ancora non conoscono questo titolo: *NBA Jam* è fondamentalmente una simulazione di un incontro di basket giocato due contro due a tutto campo tra i migliori giocatori NBA (ce ne sono ben 54 tra cui scegliere!). Oltre alla qualità delle animazioni, ciò che fa di questa cartuccia una pietra miliare nella storia del videogame è la sua assoluta man-

canza di regole e, soprattutto, di fair-play. Nessun fallo viene mai fischiato, indipendentemente dalla gravità e dalla volontarietà del contatto, cosicché la miglior tattica rimane quella del gioco pesante, senza fare alcun prigioniero! Se unite a tutto questo più di 50 schiacciate differenti e una giocabilità da urlo, capirete che

avete tra le mani probabilmente il miglior titolo sportivo attualmente disponibile per Game Boy, il che, detto da uno che si occupa delle classifiche ufficiali di Game Power, avrà pure il suo peso...

• Vordak

### NBA JAM

*NBA Jam* è il quinto gioco di basket per il piccolo portatile monocromatico. Dopo i due *NBA Challenge*, dopo il buon *Double Dribble* della Konami, dopo *Tip-Off*, ecco finalmente un titolo che davvero cattura l'autentica, frenetica ed esaltante atmosfera dell'aureo mondo del basket professionistico statunitense. Sembra incredibile quello che gli sviluppatori dell'Acclaim sono riusciti a fare: la grafica è fluida e velocissima, senza alcuno sfarfallamento né rallentamento, anche quando molti sprite occupano contemporaneamente lo schermo. Il sonoro è ottimo, anche se manca del commento parlato che caratterizzava le altre versioni "maggiori". Pressoché immutata è invece rimasta la giocabilità, così come le opzioni che consentono di "settare" i vari incontri secondo i propri gusti. Uniche note negative: la mancanza di un memory back up che tenga in memoria i vari record, nonché l'imperdonabile mancanza dell'opzione a due giocatori, che avrebbe di certo garantito a *NBA Jam* il prestigioso titolo di *Power Game*.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## GAME BOY

### GIOCABILITÀ

È esattamente la stessa dell'originale coin-op, con addirittura il pulsante "Turbo" che consente di dare maggior efficacia a tutte le azioni.

### SFIDA

Prezioso per il memory back-up e, soprattutto, per l'opzione a due, ma anche così impiegherate non poco a sconfiggere tutte le 27 squadre presenti nel gioco.

### GRAFICA

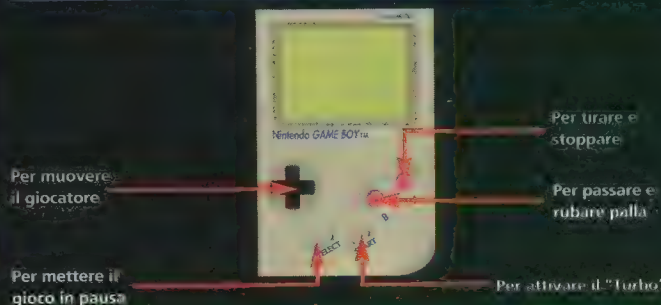
Estremamente fluida e veloce, esattamente come sarebbe dovuta essere.

### SONORO

Mancava il commento parlato che caratterizzava le versioni "maggiori", ma anche così impiegherate non poco a sconfiggere tutte le 27 squadre presenti nel gioco.



### SOTTO CONTROLLO



Le schiacciate hanno reso *NBA Jam* un titolo mitico e, in questo, la versione per Game Boy è certamente una gradita conferma.



NBA



## CONSOLE 3DO

RISE OF THE ROBOTS	125.000
DEMOLITION MAN	90.000
FIFA SOCCER	105.000
NEED FOR SPEED	105.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	119.000
REBEL ASSAULT	105.000
SAMURAY SHOWDOWN	115.000
SHOCK WAVE 2	95.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	129.000
WORLD CUP GOLF	79.000
STARBLADE	109.000
SUPREME WARRIORS	119.000
PATAANK	95.000
LOVE BITES v.m.18	75.000
NOVA STORM	129.000

## CONSOLE MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT 1	79.000
MORTAL KOMBAT 2	85.000
FIFA SOCCER	TELEFONARE
DUFFY DUCK	79.000
WORLD CUP USA 94	79.000
ALADDIN	75.000
LION KING	75.000
ASTERIX 2	79.000
ECCO THE DOLPHIN	75.000
SONIC 4	TELEFONARE
MICRO MACHINES 2	TELEFONARE

## CONSOLE 32X

VIRTUAL RACING DE LUX	ITA	139.900
VIRTUAL RACING DE LUX	USA	129.000
CORPSE KILLER	ITA	139.900
CORPSE KILLER	USA	119.000
SUPREME WARRIORS	ITA	139.000
SUPREME WARRIORS	USA	119.000
DOOM	ITA	129.000
DOOM	USA	119.000
STAR WARS ARCADE	ITA	129.000
STAR WARS ARCADE	USA	119.000

## NEOGEO CD

NAM 75	75.000
ALPHA MISSION 2	75.000
TOP PLAYER GOLF	75.000
SUPER SPY	75.000
FOOTBALL FREZZY	75.000
ART OF FIGHTIN	75.000
BASEBALL STAR 2	85.000
ART OF FIGHTIN 2	85.000
FATAL FURY 2	85.000
SAMURAY SHOWDOWN	85.000
SUPER SIDE KICKS 2	85.000
AERO FIGHTERS 2	95.000
KING OF THE MONSTER 2	85.000
TOP HUNTER	99.000
KELNOV REVENGE	99.000
WORLD HEROES 2 JET	105.000
SAMURAY SHOWDOWN 2	113.000
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT	113.000
STREET UP BASKET	113.000
WIEW NOVITA'	telefonare

## OFFERTISSIME MEGACD

MORTAL KOMBAT	ITA	99.000
FIFA SOCCER	ITA	89.000
DUNE	ITA	89.000
HEIMDALL	ITA	99.000
NBA JAM	ITA	85.000
SONIC	ITA	85.000
BRUTAL	ITA	85.000
MICKEY MANIA	ITA	105.000
SENSIBLE SOCCER	ITA	79.000

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA  
VENDITA PER CORRISPONDENZA

# STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210

(di fronte villa Guarna)

REGGIO CALABRIA

Tel. 0330/360817

Tel.0965/593245-Fax0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

## CONSOLE ed ACCESSORI

SUPERWITENDO+SCART+PAD+MORTAL KOMBAT 1	PAL	350.000
SUPERWITENDO+SCART+PAD+DONKEY K. COUNTRY	PAL	350.000
SUPERWITENDO+SCART+PAD+MAHIO ALL STAR	PAL	350.000
JOYPAD CON TURBO E RALLENT. AKES		25.000
ADATTATORE FX DOLBY 2 SPKES		25.000
CAVO SCART SNEK. USASTANAP		25.000
ACTION REPLAY 2 NOVITA'		99.900
MEGADRIVE 242 PADS+ALIMENT+CAVO TV	ITA	219.900
MEGADRIVE 242 PADS+ALIMENT+CAVO TV GIOCO	ITA	249.900
MEGADRIVE 242 PADS+RADICAL REX O SECONDO SAMURAI	ITA	259.000
CAVO SCART MEGADRIVE 1 E 2		25.000
JOYPAD 6 TASTI COMPETITION PRO		79.900
ADATTATORE HITRO 2 CON CODICI		35.000
ADATTATORE MASTER 5 MEGADRIVE		45.000
ACTION REPLAY 2 NOVITA'		99.000
CONSOLE 30X SEGA + GIOCO A SCELTA	ITA	365.000
CONSOLE 32X SEGA + DOOM	USA	499.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS		059.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS + GIOCO		1.199.000
CONSOLE NEOGEO CD + 2 PADS + 6 GIOCHI		1.450.000
CONSOLE 3DO + GIOCO	PAL	1.250.000
CONSOLE 3DO + GIOCO + SAMURAI SHOWDOWN	PAL	1.185.000
CONSOLE GAMEBOY + GIOCO	EURO	145.000
CONSOLE GAMEGEAR + 4 GIOCHI	EURO	199.000
CONSOLE SATURN + VIRTUAL FIGHTER		1.250.000
PLAYSTATION 3000		1000.000

## CONSOLE MEGADRIVE

DINO DINI SOCCER	ITA	99.900	POWER RANGERS	ITA	95.000
DRAGON BRUCE LEE STORY	ITA	99.900	PYSKO PINBALL	ITA	105.000
DUNE 2	ITA	115.000	SHAQ FU	ITA	109.900
BUBSY 2	ITA	89.000	SONIC & KNUCKLES	ITA	109.000
EA SPORT TENNIS	ITA	99.900	STREET OF RAGE 3	ITA	109.000
FLINK	ITA	89.000	SUPER STREET FIGHTER 2	ITA	129.000
EART WORM JIM	ITA	119.900	SYNDACATE	ITA	109.000
FIFA SOCCER 95	ITA	99.900	RISE OF THE ROBOTS	ITA	125.000
GENERATION LOST	ITA	75.000	TINY TOONS ALL STAR	ITA	95.000
HURRICANES	ITA	109.000	TAZMANIA 2	ITA	89.900
JIMMY W. SNOOKER BILIARDO		79.900	URBAN STRIKE	ITA	99.900
JURASSIC PARK 2	ITA	105.000	WOLVERINE X-MEN 2	ITA	119.000
LION KING	ITA	109.900			
MEGA BOMBERMAN	ITA	98.000			

## OFFERTISSIME MEGADRIVE

RADICAL REX	ITA	59.000	ALIEN 3	ITA	39.000
MIGHTY MAX	ITA	69.000	ETERNAL CHAMPION	ITA	53.000
MEGA TURRICAN	ITA	65.000	HARD BALL 94	ITA	49.000
LOST VIKING	ITA	59.000	SECOND SAMURAI	ITA	55.000
DAVIS CUP TENNIS	ITA	34.000			

MICKEY MANIA MD/SNES L.99.900

PITFALL MD/SNES L. 99.900

POWER DRIVE MD/SNES L. 99.900

SPESE DI SPEDIZIONE: L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

## CONSOLE SUPERNINTENDO

BATMAN E ROBIN	PAL	129.900
BLACK HAWK	PAL	109.000
DINO DINI SOCCER	PAL	115.000
DRAGON BRUCE LEE	PAL	109.000
EART WORM JIM	PAL	129.900
GHOULS PATROL	PAL	145.000
INDIANA JONES 2	PAL	139.900
JORDAN ADVENTURES	PAL	115.000
JIMMY WHITE SNIK. BILIARDO		99.900
FIFA SOCCER 95	PAL	99.900
LION KING	PAL	129.900
MICRO MACHINES	PAL	115.000
MIGHTY MAX	PAL	109.000
NIGEL MANSEL INDY	PAL	129.900
POWER RANGERS	PAL	139.900
RISE OF THE ROBOTS	PAL	OFFERTA
SYNDACATE	PAL	99.900
SPARKSTER	PAL	105.000
TINY TOONS SPORT	PAL	109.000
VORTEX FX 2	PAL	139.900
WOLVERINE X-MEN 2	PAL	145.000
STREET RACER	PAL	99.900

## OFFERTISSIME

## SUPERNINTENDO

BATTLESHIP	PAL	55.000
BATTLETANKS 2	PAL	55.000
B.O.B.	PAL	45.000
BATMAN RETURN	PAL	65.000
DESERT FIGHTER	PAL	69.000
KICK OFF	PAL	45.000
INTERN. TENNIS TOUR	PAL	49.000
MORTAL KOMBAT 1	PAL	55.000
MECH WARRIORS	PAL	65.000
SENSIBLE SOCCER	PAL	65.000
SUNSET RIDERS	PAL	65.000
TURN & BURN	PAL	69.000
ZOOL	PAL	55.000
X-KALIBRE	PAL	79.000
MARIO WORLD	PAL	39.000

## GAMEGEAR

ASTERIX 2	ITA	73.000
ECCO THE DOLPHIN 2	ITA	73.000
FIFA SOCCER	ITA	73.000
HURRICANES	ITA	75.000
POWER RANGERS	ITA	73.000
RISE OF THE ROBOTS	ITA	75.000
TAZMANIA	ITA	73.000
WWF RAW	ITA	75.000
X MEN 2	ITA	73.000
LION KING	ITA	73.000
PETE SAMPRAS TENNIS	ITA	73.000
SONIC 4	ITA	73.000
ALIMENTATORE		15.000
LENTE D'INGRANDIMENTO		15.000

## CONSOLE GAMEBOY

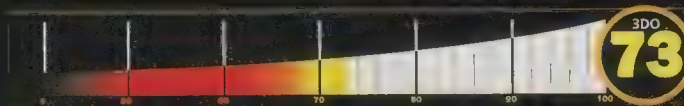
ALADDIN	ITA	64.000
ALIEN OLIMPCS	ITA	59.000
ALIMENTATORE		15.000
BATTLETOADS	ITA	39.000
BLUES BROTHERS	ITA	39.000
CASTLEMANIA 2	ITA	43.000
CASTLE QUEST	ITA	39.000
FIFA SOCCER	ITA TELEFONARE	
JURASSIC PARK 2	ITA	59.000
LEMMING 2	ITA	49.000
MICRO MACHINES	ITA	52.000
MONSTER TRUCKS WAR	ITA	62.000
MS PACMAN	ITA	59.000
MARIO LAND 4	TELEFONARE	
NBA JAM	ITA	69.000
RACE DAYS	ITA	59.000
TARZAN	ITA	59.000
TINY TOONS SPORTS	ITA	59.000
SAMURAI SHOWDOWN	ITA	63.000
YOGI BEAR	ITA	59.000
WINTER GOLD	ITA	59.000



**Livelli di difficoltà: 3**

Si ringraziano Alex Computer e  
Play Game Shop (To)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Nulla da eccepire; gli effetti sonori sono di  
... le musiche non



**Per sparare a raffica,  
tirare un pugno basso**

A O O O O P







# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni esclusa domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE

FAX  
051-344.906

 L. 35.000	 L. 67.000	 L. 109.000	 L. 66.000	 L. 99.000	 L. 98.000	 L. 59.000	 L. 129.000	 L. 99.000
 L. 63.000	 L. 119.000	 L. 49.000	 L. 49.000	 L. 49.000	 L. 59.000	 L. 66.000	 L. 59.000	 L. 39.000
 L. 59.000	 L. 59.000	 L. 47.000	 L. 59.000	 L. 44.000	 L. 49.000	 L. 79.000	 L. 59.000	 L. 56.000
 L. 85.000	 L. 69.000	 L. 49.000	 L. 129.000	 L. 109.000	 L. 145.000	 L. 105.000	 L. 39.000	 L. 129.000
 L. 119.000	 L. 119.000	 L. 119.000	 L. 119.000	 L. 119.000	 L. 59.000	 L. 129.000	 L. 43.000	 L. 99.000
 L. 109.000	 L. 129.000	 L. 79.000	 L. 139.000	 L. 119.000	 L. 109.000	 L. 99.000	 L. 75.000	 L. 119.000

## E RICORDAI

(in associazione con GAMETIME DISTRIBUZIONE  
SRL D.M. 6/9669 del 8-11-94 scade il 30-04-95)

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA  
CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI  
ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!



## PIATTAFORME

Casa: SEGA

N° Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

Mentre nel mondo Sega tutta l'attenzione si concentra sul Saturn e sul 32X, i possessori di Game Gear potrebbero sentirsi trascurati e prendersela a male. Niente paura: la "Grande S" non dimentica il suo piccolo portatile e colori e pubblica un nuovo episodio della serie di Sonic proprio per il GG. Fin dai primissimi istanti di gioco si rimane piacevolmente sorpresi dalla qualità del design grafico. Il look generale del gioco è incredibilmente simile a quello di Sonic 3 per Mega Drive, tanto che a volte, se non fosse per il sacrificato display a cristalli liquidi, si avrebbe l'impressione di giocare su una macchina a 16 bit. I colori sono vividi e brillanti e costituiscono la giusta cornice per gli sprite dei protagonisti che, nonostante le dimensioni di tutto riguardo, si muovono con fluidità e sono supportati da un'animazione decisamente riuscita. Com'è ormai tradizione fin da Sonic 2, anche in STT potrete scegliere se controllare il porcospino blu oppure il suo degno compare Tails (la volpe dalla doppia coda): la scelta non è affatto banale, dato che i due personaggi possiedono caratteristiche diverse che influenzano direttamente il sistema di controllo. L'universo di STT è suddiviso in sei mondi diversi, ognuno con il suo tema. Nell'ordine: Great Turquoise, la cui caratteristica sono le palme molleggianti, Sunset Park, dall'ambientazione prettamente hi-tech, Meta Junglira, una jungla piena di tunnel sotterranei, Robotnik Winter, avalla incantevole ricoperto da candida neve, Tidal Plant, un labirinto subacqueo in cui bisogna saggiamente amministrare la propria riserva d'aria e Atomic Destroyer, il rifugio finale del Dr. Robotnik in persona.

Gear potrebbe sentirsi trascurati e prendersela a male. Niente paura: la "Grande S" non dimentica il suo piccolo portatile e colori e pubblica un nuovo episodio della serie di Sonic proprio per il GG. Fin dai primissimi istanti di gioco si rimane piacevolmente sorpresi dalla qualità del design grafico. Il look generale del gioco è incredibilmente simile a quello di Sonic 3 per Mega Drive, tanto che a volte, se non fosse per il sacrificato display a cristalli liquidi, si avrebbe l'impressione di giocare su una macchina a 16 bit. I colori sono vividi e brillanti e costituiscono la giusta cornice per gli sprite dei protagonisti che, nonostante le dimensioni di tutto riguardo, si muovono con fluidità e sono supportati da un'animazione decisamente riuscita. Com'è ormai tradizione fin da Sonic 2, anche in STT potrete scegliere se controllare il porcospino blu oppure il suo degno compare Tails (la volpe dalla doppia coda): la scelta non è affatto banale, dato che i due personaggi possiedono caratteristiche diverse che influenzano direttamente il sistema di controllo. L'universo di STT è suddiviso in sei mondi diversi, ognuno con il suo tema. Nell'ordine: Great Turquoise, la cui caratteristica sono le palme molleggianti, Sunset Park, dall'ambientazione prettamente hi-tech, Meta Junglira, una jungla piena di tunnel sotterranei, Robotnik Winter, avalla incantevole ricoperto da candida neve, Tidal Plant, un labirinto subacqueo in cui bisogna saggiamente amministrare la propria riserva d'aria e Atomic Destroyer, il rifugio finale del Dr. Robotnik in persona.

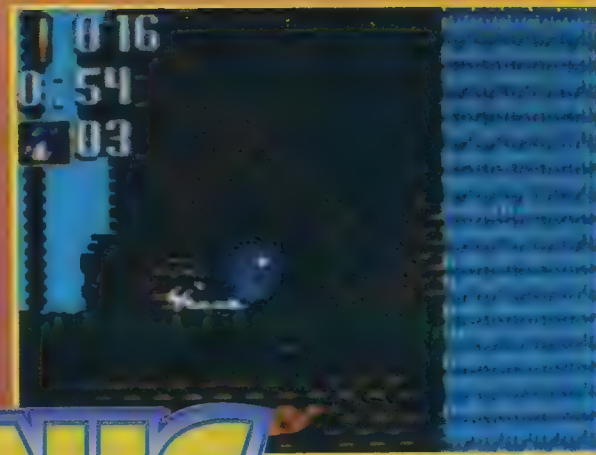
Da che mondo è mondo e da che Sonic è Sonic, la caratteristica principale di questa serie è la velocità dell'azione, e anche questo episodio per Game Gear non fa eccezione: il ritmo di gioco è sempre, a dir poco, frenetico e ciò fa onore ai programmatori che hanno saputo implementare in una macchina dalla potenza limitata animazioni fluide e scrolling rapidissimi. Dal punto di vista tecnico, quindi, la realizzazione è assolutamente impeccabile. Anche la giocabilità è peraltro ottima, grazie al classico sistema di controllo "à la Sonic": immediato e preciso. Si può invece muovere qualche appunto alla struttura di gioco: per garantire un ritmo sempre tiratissimo, infatti, il numero dei nemici presenti è stato tenuto molto basso, col risultato che il superamento di gran parte dei livelli si trasforma talvolta in un semplice attraversamento a rotta di collo, in cui vengono a mancare i momenti "riflessivi" tipici del platform più complessi. Questo, comunque, è l'unico (lieve) difetto di un gioco eccellente sotto ogni altro punto di vista.

•Pentothal

Si ringrazia Alex Computer (To)



Tails è prossimo a raccogliere una decina di anelli.



Sonic sta per far saltare un nemico con la canocchia.

# SONIC TRIPLE TROUBLE



Il perfido dottor Robotnik tiene in mano uno dei famosi Smeraldi del Caos.



## SONIC TRIPLE TROUBLE

Da che mondo è mondo e da che Sonic è Sonic, la caratteristica principale di questa serie è la velocità dell'azione, e anche questo episodio per Game Gear non fa eccezione: il ritmo di gioco è sempre, a dir poco, frenetico e ciò fa onore ai programmatori che hanno saputo implementare in una macchina dalla potenza limitata animazioni fluide e scrolling rapidissimi. Dal punto di vista tecnico, quindi, la realizzazione è assolutamente impeccabile. Anche la giocabilità è peraltro ottima, grazie al classico sistema di controllo "à la Sonic": immediato e preciso. Si può invece muovere qualche appunto alla struttura di gioco: per garantire un ritmo sempre tiratissimo, infatti, il numero dei nemici presenti è stato tenuto molto basso, col risultato che il superamento di gran parte dei livelli si trasforma talvolta in un semplice attraversamento a rotta di collo, in cui vengono a mancare i momenti "riflessivi" tipici del platform più complessi. Questo, comunque, è l'unico (lieve) difetto di un gioco eccellente sotto ogni altro punto di vista.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

## GAME GEAR

### GIOCABILITÀ

L'immediatezza è una delle doti più grandi di STT e il sistema di controllo ha gran parte del merito.

### SFIDA

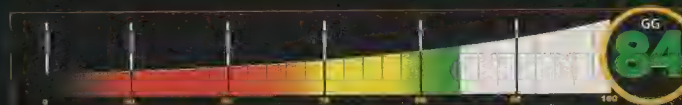
La struttura dei livelli è un po' troppo elementare e i giocatori più smaliziati potranno finirlo troppo presto. Appena sufficiente.

### GRAFICA

Questo gioco è visivamente uno dei più belli mai prodotti per GG: grandi sprite, animazioni eccellenti, suono minuziosamente curato (Videotek).

### SONORO

Massima qualità ed effetti sonori discreti sono tutto ciò che il sistema di controllo del Game Gear può offrire.



## SOTTO CONTROLLO

Per dirigere Sonic o Tails

Per mettere in pausa



Per saltare e appollottarsi



## GIOCO DI RUOLO

Casa: **ENIX**

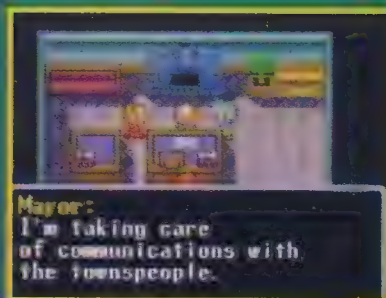
N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **1**

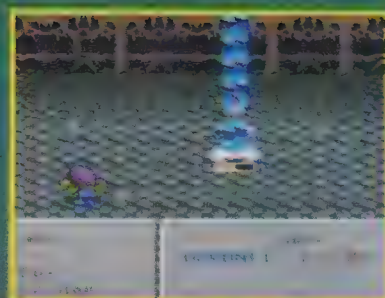


Potete vedere la diversa visual on-line: questa è quella del personaggio.



Mayor: I'm taking care of communications with the townspeople.

Torà come si presenta lo schermo quando siete all'interno di un edificio.



Questa, invece, è un'immagine tratta da una scena di combattimento.

# ROBOTREK

Generalmente i giochi di ruolo per console di produzione giapponese hanno un'ambientazione fantasy (seppur rivisitata vedendo le link nipponiche), questo nuovo

titolo della Enix, invece, fa eccezione. La vicenda si svolge infatti su un remoto e immaginario pianeta in cui la tecnologia ha raggiunto livelli di sviluppo molto avanzati, consentendo alla popolazione di usare, nella vita quotidiana, apparecchiature e strumenti estremamente sofisticati. La vita su Quintenix (questo è lo strano nome del pianeta, ma dato che il team di sviluppo del gioco si chiama Quintet e che l'etichetta è Enix, non credo sia del tutto casuale) è sempre trascorsa nella pace e nella serenità, fino al giorno in cui una banda di pirati, chiamati Hackers, ha deciso di invadere. In un ambiente tanto oltreoceano a innovare i primi passi si fare i primi esperimenti un giovane inventore (impegnato dal giocatore) che lavorando nel laboratorio di casa inizia a costruire dei robot. Questi androidi, fedeli servitori del loro creatore-sadione, una volta

adeguatamente equipaggiati, diventano una potente arma di ribellione contro gli invasori. L'avventura si sviluppa secondo il modello dei combattimenti a turni: il personaggio si sposta per l'area di gioco e, quando entra in contatto con un nemico, viene trasportato in una schermata di combattimento. Qui, mediante un sistema di finestre e menu, può dare le opportune istruzioni alla propria squadra di robot. Per essere precisi, comunque, in Robotrek il sistema di combattimento non è esattamente uguale a quello classico "a round": gli scontri, infatti, hanno luogo solo quan-

do lo sprite del personaggio entra fisicamente in contatto con quello di un nemico e non capitano in modo casuale e imprevedibile, come avviene di solito in questo tipo di GdR. Questo aspetto sarà probabilmente accolto con favore dai giocatori meno "puristi" che di solito trovano fastidioso affrontare una serie di combattimenti senza poter in alcun modo prevedere, né determinare, quando avranno luogo.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Shop (Torino)

## ROBOTREK

Questo gioco offre un'ambientazione fantascientifica in chiave manga del tutto originale rispetto ai GdR classici. Non aspettatevi però atmosfere apocalittiche alla "Akira": la trama di Robotrek ha un taglio spiccatamente hi-tech ed è impreziosita da una serie di particolari molto divertenti. Per esempio, l'esperienza accumulata non è misurata in punti, ma in Megabyte; il laboratorio di Ricerca e Sviluppo, inoltre, ha la forma di un enorme joystick per Super Nintendo; per gli edifici, poi, sono disseminati dei terminali simil-Macintosh attraverso cui si accede a una specie di BBS Enix che pubblicizza i titoli più recenti. Tutta la parte riguardante la costruzione e la manutenzione dei robot o la preparazione degli accessori è infine molto curata e intrigante. Quel che manca è però una maggior profondità della componente adventure, che si rivela un po' troppo lineare. Di certo non può competere con il punto di riferimento del genere (*Final Fantasy III*), ma può essere un'esperienza interessante chi cerca un'ambientazione diversa dal solito.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## SUPER NES

### GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Molto buona la possibilità di interagire con un combattimento solo quando si porta il personaggio a contatto con uno sprite-nemico.

### SFIDA

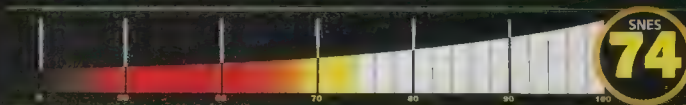
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Più che per la profondità della trama, si è spinti a continuare per il gusto dei piccoli particolari, che rendono questo gioco molto originale.

### GRAFICA

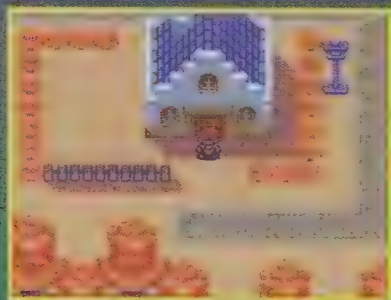
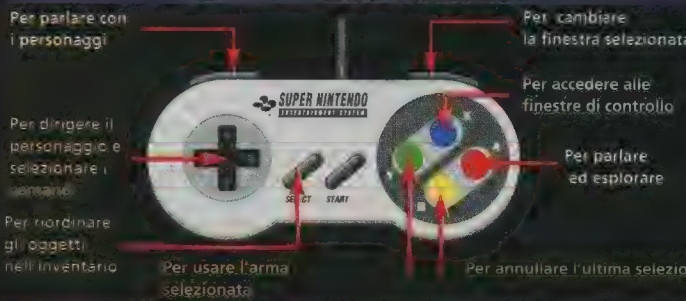
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Il tratto grafico è piuttosto elementare e si avverte l'aspetto "mangachino" dell'ambientazione, ma la grafica è comunque molto curata.

### SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Le musiche giapponesi si amano oppure si detestano. Queste sono appena discretamente le sue usanze.



## SOTTO CONTROLLO

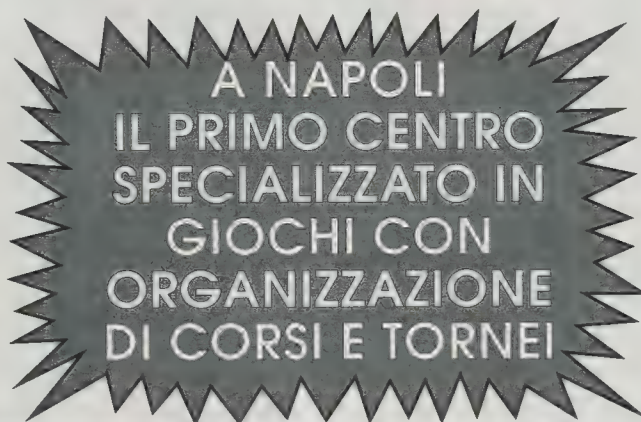


La grafica usata negli esterni è veramente molto gradevole.



# GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319



**FINALMENTE!!! 3DO PANASONIC EUROPEO ufficiale completo L. 1.120.000 con 2 giochi**

## Offertissime Febbraio '95

<u>CONSOLE</u>		Sunset Riders (Pal)		70.000	Wolfstein 3D	Tel.	Super Sidekicks 2	Tel.
		Ken 7 (Jap)		85.000	DISPONIBILI I MOLTI TITOLI			
3DO Goldstar	Tel.	Gods (Pal)		60.000	<u>3DO</u>		<u>NEO GEO CARD</u>	
Sony Playstation	Tel.	Cybernator (Pal)		60.000	Samurai Shodown	140.000	Ninja Kombat	60.000
Sega 32X Pal	400.000	Donkey Kong (Jap)		170.000	Fifa Soccer	115.000	Super Sidekicks 2	200.000
Saturn + gioco	1.400.000	Art of Fighting II		170.000	Slayer	80.000	WindJammer	200.000
Neo Geo CD	980.000	Yuyu Hakusho Special		170.000	Super Street F. II	140.000	Ghost Pilots	60.000
Barcode Battle	28.000	Gon		Tel.	Sherlock Holmes	120.000	Boowling	50.000
TELEFONARE PER NOVITÀ		Pop & Tween Bee II		Tel.	Off road Interceptor	Tel.	<u>RIVISTE/GADGET/CD AUDIO</u>	
<u>MEGADRIVE</u>		Street Racer (Pal)		120.000	Rebel Assault	Tel.	Edge (USA)	15.000
<i>Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato</i>		Earthworm Jim (Pal)		Tel.	Vr - Stalker	60.000	SFamicom Magaz. (Jap)	30.000
<i>Inoltre:</i>		Wild Guns (Jap)		Tel.	Need Ford Speed	Tel.	Ult. Future Games (Ing)	Tel.
		Muscle Bomber		85.000	Virtual Vivid (Erotic)	Tel.	3DO Magazine (Jap)	55.000
		Lord of Rings (Usa)		80.000	Rise of robots	Tel.	CD Audio Dragon Ball/Z	
		Illusion of Gaia (Usa)		100.000	Nova Storm	60.000	Dragon Ball Z CD Audio	
		Wizardry 6 (Usa)		60.000	Road Rash	60.000	CD Audio Patlabor	
		TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ SETTIMANALI			Wing Commander 3	Tel.	CD Audio Ranna 1/2	
		<u>MEGA 32X</u>			Outer World	50.000	CD Audio Street F. II	
Topolinomania (Pal)	Tel.				Demolition Man	Tel.	CD Audio Art of S.	
Aladdin (Jap)	70.000				Alone in the Dark	50.000	CD Audio Macross	
Power Rangers	Tel.				Jurassic Park	50.000	CD Audio Ushio e Tora	
Fifa Soccer '95 (Pal)	120.000				Star Control 2	Tel.	CD Audio Ken	
J. Madden '95	Tel.				Sewer Shark	50.000	CD Audio Video Girl - Ai	
Lion King	Tel.				Wing Commander	60.000	CD Audio Lupin 3°	
Street Rage 3	70.000				Fifa Soccer '95	Tel.	CD Audio Bubble Gum Crisis	
Megabombberman	Tel.				Dragon Lore	Tel.	CD Audio Lamù	
Cannon Fodder	Tel.				<u>GAME BOY</u>		CD Audio Nausika	
Ethernal Champion	50.000				Samurai Shodown	Tel.	CD Audio Cav. Zodiaco	
Alien 3 (Pal)	55.000				PC Kid	Tel.	CD Audio Devil Hunter	
Shaq Fu (Pal)	100.000				<u>NEO GEO CD</u>		CD Audio Fatal Fury	
Super Street II	Tel.						CD Audio Gundam	
Mortal Kombat II	120.000						VIDEO ITA/ING/JAP	
Sonic 4	130.000						CENTINAIA DI	
Mazin Saga	45.000						TITOLI/POSTER/PORTACHIARI	
Micromachines 2	Tel.						MODELLINI/CARD/JAP	
NOVITÀ SENSAZIONALI TELEFONA PER LA LISTA							TUTTO MATERIALE ORIGINALE	
<u>SFC/SNES/SNINTENDO</u>								
Vortex (Pal)	100.000							
Micromachines (Pal)	100.000							
Topolinomania (Pal)	100.000							

**ATTENZIONE:** il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto NON comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 GENNAIO PERTANTO POSSONO VARIARE (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.



## AZIONE

**CASA: ABSOLUTE**

**N°Glocatori: 1**

**Continua?: PASSWORD**

**Livelli di difficoltà: 1**



tano Scarlet all'Ammiraglio James T. Kirk. Data Astrale: 371121. Il modello di Holodeck con l'AMMIRAGLIO

mento sottufficiali

Il nuovo modello di Holodeck ha stato montato sull'astronave USS Intrepid. Il modello ha le caratteristiche. Il sottufficiale (il minimo grado per l'ammissione all'addestramento è Guardiamarina) dovrà in primo luogo studiare le caratteristiche delle navi di classe Galaxy e i loro componenti: ogni ufficiale di plancia ha un compito ben preciso. Ad esempio, il Tenente Worf è addetto alle armi e agli scudi, il Tenente Comandante Data si occupa del timone e della barra Warp, il Tenente Comandante La Forge è l'ufficiale capo della sezione ingegneria e si occupa delle riparazioni, il Capo O'Brien del trasferimento tramite teletrasporto e, infine, il Comandante Riker dei particolari riguardanti la missione in corso. Il sottufficiale dovrà superare una serie di prove, tentando di portarle a termine un numero fisso di seguito in modo da ricevere delle promozioni. In questo modo sarà semplice capire le promozioni del nuovo della Flotta Stellare anche nelle situazioni più critiche, in azione e senza correre rischi reali.

Le capacità grafiche del modello di Holodeck sono piuttosto buone e realistiche, ma purtroppo non si può dire lo stesso del sonoro, che temo andrebbe migliorato nelle prossime versioni. Anche la varietà delle missioni viene ampliata: si rischia di arrivare alla noia e a un'eccessiva ripetitività, senza contare il fatto che il sottufficiale in addestramento non ha un'idea delle varie situazioni possibili



# STAR TREK THE NEXT GENERATION

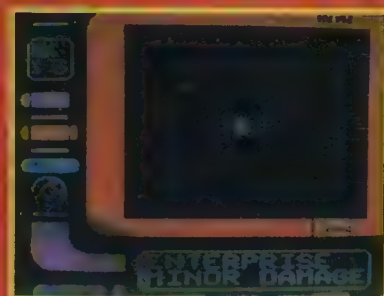
nella realtà di un viaggio interstellare. Di seguito troverà i miei personali giudizi sul programma, ispirati ai voti e grafici.

Con questa la storia è non vedo l'ora di rivederla al più presto alla Base Operazioni.

• Capitano Scarlet  
Comandante della  
USS Theodore Roosevelt



Il Signor La Forge ci informa che il motore a impulsi è danneggiato.



Aiuto! %^\*001\$ I Krypton disturbano le nostre trasmissioni @\$\$u!u\$...

## STAR TREK-TNG-TAHT

Game Gear, Ultima Frontiera. Eccovi i viaggi della Absolute nella sua missione pluriennale alla ricerca di nuove versioni, di nuove forme di console e di nuovi acquirenti, fino ad arrivare là dove nessun'altra software house era arrivata prima. In breve, questa conversione di ST-TNG TAHT, è identica alla versione per Game Boy, tranne, naturalmente, per la presentazione grafica, decisamente più accattivante. Le missioni che dovrete superare si riveleranno essere sempre quelle (una decina di tipologie diverse che si ripropongono con scarse e inutili variazioni di forma) e, alla lunga, potranno stancarvi, anche perché il livello di difficoltà non è affatto basso e le password vengono fornite soltanto al cambio di grado (da Guardiamarina a Tenente, da Tenente a Tenente Comandante, da Tenente Comandante a Comandante, ecc. fino ad arrivare a Capitano e oltre). Diciamo che si tratta di un gioco fondamentalmente indirizzato ai veri "Trekki", i fan più sfegatati e selvaggi... D'altro canto è un gioco che ha delle idee abbastanza simpatiche e che potrebbe piacere anche ai "profani".

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

## GAME GEAR

### GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è poco intuitivo e, talvolta, è necessario interrompere un combattimento per parlare con gli ufficiali.

### GRAFICA

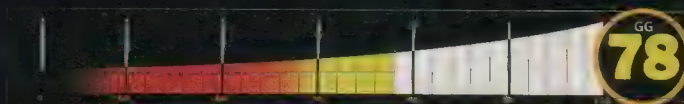
Le digitalizzazioni sono molto buone e le animazioni ben realizzate. Vi soddisfate, anche i difetti della grafica Game Gear.

### SFIDIA

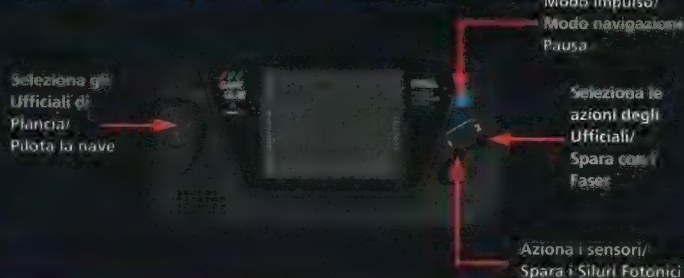
Molto difficile, vi consolerà poche password e le missioni ripetitive. Non sempre la dura mano che avrete di grado.

### TONO

Decisamente scarso e poco convincente, non, d'altra parte, non è colpa del gioco, ma della console Game Gear.



## SOTTO CONTROLLO





# ANCHE CRISTOFORO COLOMBO AVREBBE USATO LE NOSTRE MAPPE!



## **HELP: RACCOLTA COMPLETA**

Lo strumento indispensabile per risolvere  
tutti i giochi e non telefonare più a Dupont.  
Lo troverai nei negozi specializzati, nelle  
librerie Feltrinelli e presso lo Studio Vlt.

Pagamento a mezzo contocorrente postale  
n°17200205 o assegno/vaglia intestati  
a Studio Vlt, via Aosta 2, 20155 Milano  
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000  
per spese di spedizione



# GAME FLASH

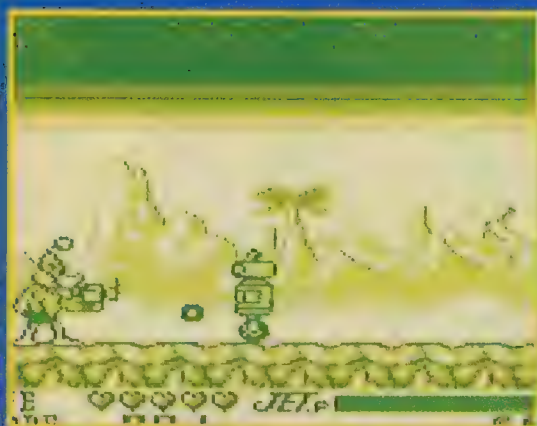
## GAME BOY

### DAFFY DUCK

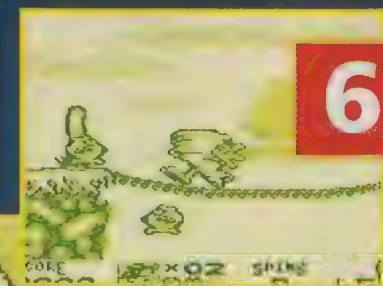
BUNDSOFT CD PLATTAFORME

Il caro vecchio Daffy Duck è sicuramente uno dei personaggi più simpatici dell'universo Warner Bros (i suoi litigi con Bugs Bunny sono mitici e indimenticabili). In questo gioco prenderete il controllo di Daffy in versione di super-eroe spaziale, dotato di pistola a energia e di jetpack, nonché di casco e di mantello. Potrete sparare bolle letali premendo il pulsante B per eliminare i vostri nemici (ma potrete anche farli fuori saltando loro in testa), oppure potrete saltellare per lo schermo grazie ai jet premendo il pulsante A. Nei livelli più avanzati sarà indispensabile amminis-

trare con molta attenzione la potenza del jetpack, o non riuscirete a superare certi punti particolarmente difficili. Il gioco non presenta nessuna caratteristica particolarmente innovativa, ma, quanto meno, "si fa giocare" con un certo piacere: l'azione di gioco è semplice ma ben costruita, i personaggi sono realizzati con una certa cura e l'interfaccia di comando risponde come un cagnolino.



75



65

### TASMANIAN DEVIL ISLAND CHASE

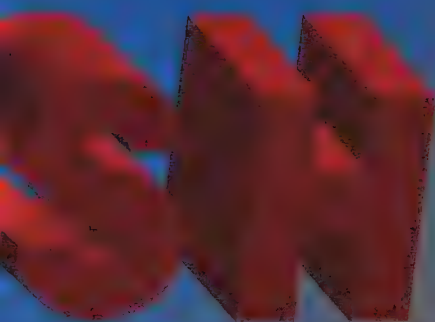
BUNDSOFT CD PLATTAFORME

Altro personaggio dell'universo Looney Tunes della Warner Bros, simpaticissimo e dotato di una ferocia e di una voracità senza alcun limite. Purtroppo questo gioco non è bello quanto Daffy Duck, a causa di un'interfaccia utente non sempre precisa e di un'azione di gioco fondamentalmente più lenta e più monotona, nonché di un livello di difficoltà decisamente più alto. Alcuni passaggi sono particolarmente difficili e vi toccherà ripeterli più volte, con il rischio sempre latente di uno sbadigliare senza precedenti. D'altronde, per gli amanti dei personaggi della serie, questi sono giochi da acquistare senza nemmeno leggere una qualsivoglia recensione, dato che lo spirito dei cartoni animati viene restituito nel piccolo schermo del monocromatico Nintendo con fedeltà e simpatia.

Potrete saltare e far "ruotare" vorticosamente il diavolo della Tasmania su se stesso, ma soltanto un numero limitato di volte, dopo le quali dovrete trovare i bonus appositamente inseriti nel gioco, oppure superare il livello in corso.







Ultimamente abbiamo un po' trascurato il piccolo Game Boy. Non tanto per scelta, quanto per l'effettiva carenza di titoli validi. Per rimediare abbiamo deciso di dedicare i Game Flash di questo mese al portatile più diffuso in Italia. Purtroppo la qualità di questi giochi non è elevatissima...

Giocatori	1-2
Continuo	
Grafica	
Sonoro	
Livelli di difficoltà	

## ALIEN VS PREDATOR

ACTIVISION 63 ALIEN

Ci risiamo: un altro picchiaduro/azione per Game Boy come ne avete già visti tanti (anche se, forse, non di così mal realizzati).

Se volete vivere le eccitanti (si fa per dire) avventure di un predatore alieno che si diverte a dare la caccia ai mostri della più famosa trilogia di fantascienza/horror della storia del cinema, non dovrete fare altro che accendere il vostro Game Boy e cominciare a esplorare uno dei sette livelli del gioco. Purtroppo la soddisfazione, vi assicuro, sarà esclusivamente di tipo affettivo: le animazioni sono realizzate superficialmente, l'azione è lenta, i comandi non rispondono molto bene, il sonoro è mediocre e la fantasia scarseggia nella maniera più assoluta.

Si tratta, come al solito, di saltare da piattaforma in piattaforma, di sparare ai nemici e di raccogliere il bonus giusto al momento giusto, cercando di minimizzare i danni... Fate un po' voi, ma forse vi converrebbe di più comprare le videocassette originali dei film dei due protagonisti...



51



RECENT EVENTS  
A PREDATOR DRONE  
SHIP REPLACED ALIEN  
EGGS ONTO THE  
PLANET  
WHICH HATCHED  
AND PRODUCED  
A FINE CROP OF  
ALIEN PREY.



## SPACE INVADERS

16TH BORN IN JAPAN

La storia è certamente una bella cosa, ma, per dirla in breve, "vale più la pratica che la grammatica". Insomma, può essere anche una buona idea riproporre in "edizione integrale" i grandi classici del passato, ma, visti i costi intorno a cui si aggirano le cartucce del Game Boy,

c'è da chiedersi se davvero valga la pena di dedicare una cartuccia alla conversione di un gioco vecchio di vent'anni, e metterla in commercio allo stesso prezzo dei titoli attuali. Ad esempio, perché non fare un *Super Space Invaders* con, in più, la possibilità di giocare il coin-op originale, oppure perché non fare una "compilation" di titoli simili e proporre così tutti i grandi giochi che hanno fatto storia in un'unica cartuccia? L'opzione a due giocatori aggiunge un pizzico di varietà in più, ma non giustifica in alcun modo un'eventuale acquisto.

19

SCORE 00250 2



SCORE 00510 0 SCORE 00040 2





## A VOLTE RITORNANO... MA COSTANO MENO!



**Chi dice che la  
Sega non se-  
gua i suoi  
personaggi?**

**Shinobi è un'altra di quelle montagnette di sprite che si sono trasformate in una miniera d'oro. Ormai ho perso il conto dei giochi che vedono come protagonista il mitico ninja. Tra l'altro è già pronta la versione di Shinobi per Saturn che si preannuncia sensazionale, piena fino al bordo del CD di grafica digitalizzata e super effetti speciali.**

**Ma torniamo a questo Shinobi 2 per il colorato Game Gear. Cosa dire... mi sento obbligato a consigliarvelo, soprattutto se eravate dei fanatici del coin-op (che, tra parentesi, era uno dei più irresistibili arcade a cui lo abbia mai giocato). Quindi, frugate nei magazzini e cercate di portarvelo a casa.**

# SHINOBI 2

[illegible]

**Ecco una bella domanda filosofica: "dove finisce realmente un livello?"... prima o dopo aver seccato il mostro? E dove inizia realmente la password? È vostro diritto averla a metà livello o è giusto sciopparsi tutto lo stage prima di ottenerla? Figli miei, la risposta è parecchio easy: macchisseneffrega. Shinobi 2 è il secondo più bel gioco visto su Game Gear (il primo è Mortal Kombat 2, of corz), password o no uno ci deve giocare lo stesso. Prova e riprova del fatto che la filosofia col gioco c'entra molto, ma col videogioco non c'entra nulla.**

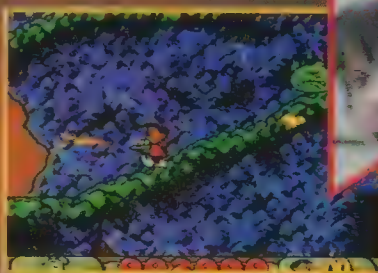
usati nell'Apposta, bilanco il tutto piazzando sul piatto con questo, uhm, incantevole giochillo per Game Gear. Che quelli che siano usciti dopo non abbiano seguito la gloriosa scia è un discorso a parte, ma d'altra parte mica potevano fare tutti giochi in cui un Ninja salta tra le automobili in movimento, cambia piano, lancia shuriken e usa la katana per affettare salami antropomorfi. Becca a morte mostroni di fine livello, **Ninja Gaiden 2** propone una varietà grafica stupefacente e lo schermo del Giggio è stato adattato a questo tipo di utility di scorrimento orizzontale.



## MICK & MACK - GLOBAL GLADIATORS

Sono le sei di mattina e non avete niente da fare. Proprio niente, avete assaggiato tutto ciò con cui il grande vassoio della vita poteva essere imbandito. Ora che mi sono beccato il premio per la sintassi più contorta vista in questo numero di GP, mi limito a constatare che l'unica possibilità che Mick e Mack hanno per non crepare di noia è tentare di salvare il mondo dal disastro ecologico, e l'unico modo che hanno di farlo è collaborare con la McDonald's, nota associazione ecologista con piccole imprese di ristoro collegate, per finanziare l'attività principale (mica per altro). Ad ogni modo, quello che viene fuori da questa ideaccia inglese è un bellissimo gioco di piattaforme made in David Perry e, fatemelo di cor core in mano, si vede. La grafica ha dei colori incredibili, l'azione non è pallosa come potreste pre-

vedere: sparare slime in giro per  
livelli dettagliatissimi pieni di sprite  
idioti e, guarda te, persino diver-  
tente. Resta il fatto che questo è  
un gioco che dovrebbe fare ridere:  
il pianeta, l'ozono, i verdi,  
il greggio a mollo, i buoi e la  
Mac con la salsa fatta in casa.  
C'è un ceramitecno che fa il  
Burger con una montagna di  
patatine e una montagna di  
zucchetti di pollo conditi con  
di maionese e ketchup e tutti



**Ignorate la schiffida campagna promozionale dietro il verde pannello ecologico, la cartuccia non è di plastica riciclata. Fate finta di non capire, voi innocenti, l'ipocrisia usata per vendere tre copie in più. Pensate invece a quanto è bello il viscidume del vostro slime che si sparge per i livelli di Mick & Mack, e pensate a quanto sono belli i livelli di Mick & Mack. Già, la cosa che fa più rimanere male di Global Gladiators è che è un bel gioco. Porta miseria, vi sazia e vi riempie più di un McMenu al completo!**



**Non avrei mai scommesso una lira su un gioco sponsorizzato da una grande catena di fastfood. Invece mi sono dovuto completamente ricredere. Mick & Mack Global Gladiator è un gioco di piattaforma divertentissimo e realizzato incredibilmente bene. La grafica colpisce per la fluidità delle animazioni e per la bellezza dei fondali mentre la giocabilità vi colpirà come un peso da 200 tonnellate o un pugno di Mike Tyson. Insomma, fidatevi per una volta e andate di corsa a comprare questo gioco. Dai, non costa neanche tanto...**





**un  
attacc  
quelle per**



**Hang On** che deliziava i pomeriggi degli incalliti recensori che altro di meglio non trovavano da fare che strapparsi via il cranio accelerando in vista del prossimo check point. Questo titolo Sega ha lasciato il segno nella memoria di tanti, e altrimenti non potrebbe essere. Quel senso di velocità, che pareva essere insuperabile, e il senso della "piega" al limite meritano il massimo rispetto. Forse è un po' datato, però...



famiglia cercando di liberare i propri consanguinei rimasti intrappolati in zone oscure e misteriose, utilizzando gli oggetti che incontra sul proprio cammino e raccattando i bonus che probabilmente troverà sparsi in giro oltre che nei posti più impensabili detti altrimenti "stanze segrete?". È una domanda lecita, credo. L'unica risposta possibile è "se trovate *Addam's Family* in giro a un prezzo abbordabile, ingabbiatelo al volo nel vostro SNES, dal cui slot, probabilmente, uscirà una mano che non lo lascerà più andare per un sacco di tempo.





# COIN-OP

**Com'è che dovrei scrivere se fossi un recensore preciso preciso? "Presentato in anteprima all'Enada '94"... Giusto? Mica vero, io le bugie non le dico, ho fatto un fioretto... e poi, altrimenti, a Dupont cresce il naso! *Desert Tank* era in testa già da prima dell'Enada alla sala giochi Extra Ball di Roma, ed è lì che gli abbiamo messo gli occhi addosso e le mani sopra.**

# DESERT TANK

## Sega/1994

[illegible]

Il salnitro è lo stesso che, in il gioco popolare non si gioca, potete anche utilizzarlo sopra un prosciutto.







# TOP 10

Ben tre nuove console hanno ufficialmente fatto il loro debutto in un mercato che, per molti versi, presenta degli aspetti decisamente singolari. Difficile fare delle previsioni significative su quale sistema è destinato a predominare, anche perché, è forse bene ricordarlo, la "Spada di Damocle" della Nintendo e del suo Ultra 64 aleggia ancora nell'aria come un oscuro fantasma. Fino a che non si deciderà a lanciarlo, il ventaglio delle nuove proposte non sarà completo. È tempo di cambiamenti. Di certo, anche questa rubrica è destinata a delle modifiche radicali ma, per il momento, preferisco dimenticare e dedicare i miei pensieri alla scelta del vestito di carnevale. Dunque, potrei vestirmi da Ghouls mangia carogne o da Necrospettro delle paludi, oppure potrei andare sul classico e vestirmi da bravo bambino, esattamente come facevano i simpatici figli degli Addams. Ma alla fine opterò per vestirmi come tutti i giorni, ovvero con un lungo mantello nero a cui si abbinano perfettamente i miei lunghi canini. Baci... VORDAK

▲	SAUTA
★	NEW ENTRY
◆	STABILE
▼	DISCESA

## MEGA DRIVE

◆	1	URBAN STRIKE	(EA)
◆	2	SONIC & KNUCKLES	(SEGA)
◆	3	THE LION KING	(VIRGIN)
▼	4	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
◆	5	MICKEY MANIA	(SONY)
◆	6	NHL HOCKEY '95	(EA)
◆	7	SHINING FORCE 2	(SEGA)
◆	8	NBA LIVE '95	(EA)
◆	9	SHAQ FU	(EA)
◆	10	ZERO TOLERANCE	(ACCOLADE)



Wow, di tutto si può dire della classifica Mega Drive di questo numero eccetto che ci sia scarsità di novità: in pratica, tutta la classifica (a parte *Mortal Kombat 2*) è costituita da nuovi titoli. Ben meritata la prima posizione per *Urban Strike*, terzo episodio della brillantissima saga firmata Electronic Arts.

## SNES

◆	1	STUNT RACE FX	(NINTENDO)
▲	2	SUPER METROID	(NINTENDO)
◆	3	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
◆	4	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
◆	5	MICKEY MANIA	(SONY)
◆	6	MAXIMUM CARNAGE	(ACCLAIM)
▲	7	ZELDA - A LINK TO THE PAST	(NINTENDO)
▲	8	MEGAMAN X	(CAPCOM)
◆	9	LEMMINGS 2	(PSYGNOSIS)
▼	10	KING OF ROOK	(VIRGIN)



Terzo mese di permanenza nella top position per *Stunt Race FX*, il bizzarro e originale gioco di guida della Nintendo. Torna a fargli compagnia sul podio il buon vecchio *Super Metroid* che, insieme a *Zelda*, rappresenta di certo un gradito ritorno.



## MEGA CD

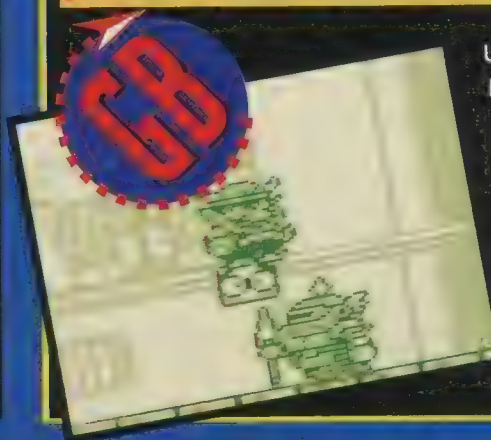
◆	1	GROUND ZERO TEXAS	(SONY)
▲	2	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
▲	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▲	4	JURASSIC PARK	(SEGA)
▼	5	LUNAR	(EA)
▲	6	REBEL ASSAULT	(JVC)
●	7	BATTLECORPS	(CORE CES)
◆	8	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM)
▼	9	TOMCAT ALLEY	(SEGA)
▼	10	HEIMDALL	(JVC)



Aria stantia tira, invece, in casa Mega CD, che questo mese deve accontentarsi di una sola nuova proposta, per giunta di qualità dubbia. Permane la sovranità del divertente *Ground Zero Texas*, che al momento non sembra avere rivali abbastanza validi da metterne a repentaglio la stabilità. Staremo a vedere.

## GAMEBOY

▲	1	WARIOLAND	(NINTENDO)
▼	2	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲	3	KIRBY'S DREAMLAND	(NINTENDO)
◆	4	TETRIS 2	(NINTENDO)
▲	5	ZELDA: LINK'S AWAKENING	(NINTENDO)
▼	6	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	7	SUPER MARIO LAND 2	(NINTENDO)
▲	8	SUPER MARIO LAND	(NINTENDO)
▲	9	KIRBY'S PINBALL	(VIRGIN)
◆	10	POWER RANGERS	(NINTENDO)



Una minaccia dal passato usurpa il trono del bellissimo *Donkey Kong '94*: è *Warioland*, il terzo episodio della saga di Super Mario. In quinta posizione, *Zelda* festeggia il suo diciassettesimo mese di presenza nelle nostre classifiche, laureandosi campione imbattuto per longevità su Game Power.

## GAME GEAR

●	1	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	2	SONIC SPINBALL	(SEGA)
▼	3	NBA JAM	(ACCLAIM)
▼	4	ALADDIN	(SEGA)
▲	5	STAR WARS	(SEGA)
▲	6	ECCO THE DOLPHIN	(SEGA)
▼	7	X-MEN	(SEGA)
▼	8	SONIC CHAOS	(SEGA)
◆	9	THE INCREDIBLE HULK	(U. S. GOLD)
▼	10	THE JUNGLE BOOK	(VIRGIN)



E con la versione Game Gear, *Mortal Kombat 2* conquista tutte le console principali del mercato, assicurandosi di certo una lunga permanenza nelle nostre chart.

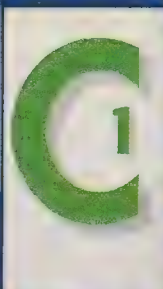
### A CARNEVALE OGNI SCHERZO VALE

Il Carnevale si avvicina e noi di GP ci prepariamo alla consueta, annuale festa in costume. Vediamo quali saranno, secondo le previsioni, i costumi più "indossati" di quest'anno, naturalmente in versione videoludica...

1	Power Rangers	6	Ryu/Ken
2	Super Mario	7	Wolverine
3	Sonic	8	Simba
4	Uomo Ragno	9	Topolino
5	Donkey Kong	10	Dark Fener

Il primo posto era quasi scontato, con l'hype che avvolge il mefitico telefilm di questi tempi... Mario e Sonic si difendono bene, così come l'Uomo Ragno in una dignitosissima quarta posizione. Donkey Kong è facile, basta avvolgersi nella pelle d'orso davanti al caminetto o recuperare il vecchio costume da gorilla dello zio ricco. Tutti i "judoki" o "karateki" potranno con pochissima spesa vestirsi come i loro eroi di *Street Fighter 2*, mentre sarà un po' dura realizzare una versione "casalinga" del costume di Logan. Simba impazzerà fra i più piccoli, così come Topolino, mentre i più grandicelli e nostalgici si copriranno con il manto del Lato Oscuro della Forza!





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE - GAMEGEAR

FAX  
051-344.906

								
L. 99.000	L. 109.000	L. 139.000	L. 119.000	L. 99.000	L. 119.000	L. 119.000	L. 115.000	L. 105.000
								
L. 99.000	L. 119.000	L. 119.000	L. 115.000	L. 115.000	L. 115.000	L. 119.000	L. 109.000	L. 125.000
								
L. 139.000	L. 139.000	L. 49.000	L. 125.000	L. 65.000	L. 79.000	L. 119.000	L. 129.000	L. 119.000
								
L. 49.000	L. 55.000	L. 49.000	L. 49.000	L. 39.000	L. 75.000	L. 47.000	L. 59.000	L. 79.000
								
L. 79.000	L. 45.000	L. 49.000	L. 47.000	L. 79.000	L. 59.000	L. 75.000	L. 79.000	L. 55.000
								
L. 79.000	L. 69.000	L. 59.000	L. 79.000	L. 65.000	L. 79.000	L. 79.000	L. 79.000	L. 79.000

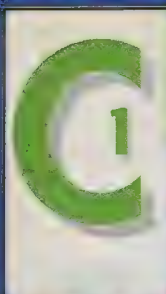
**VICTORY GOAL - GOTHA per Sega SATURN DISPONIBILI!!**

**SEGA SATURN - SONY PLAY STATION - PANASONIC 3DO - NEO GEO CD**

**IN SUPER OFFERTA TELEFONA SUBITO!!!**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garamba 12





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni esclusa domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

*SUPERNINTENDO*

FAX  
051-344.906



L. 125.000



L. 100.000



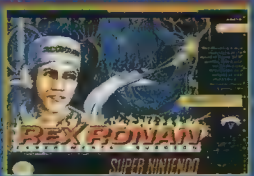
L. 110.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 110.000



L. 100.000



L. 120.000



L. 120.000



L. 110.000



L. 100.000



L. 120.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 130.000



L. 140.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 90.000



L. 130.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



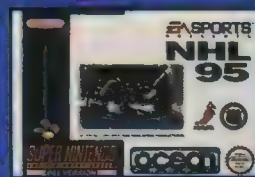
L. 110.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 120.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 100.000



L. 60.000



L. 70.000



L. 20.000



L. 70.000



L. 60.000



L. 60.000



L. 75.000

**COMPUTER ONE LA PIU' VASTA CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES**  
**TELEFONA SUBITO PER SAPERE LE ULTIMISSIME NOVITA' E LE NUOVE OFFERTE SPECIALI**

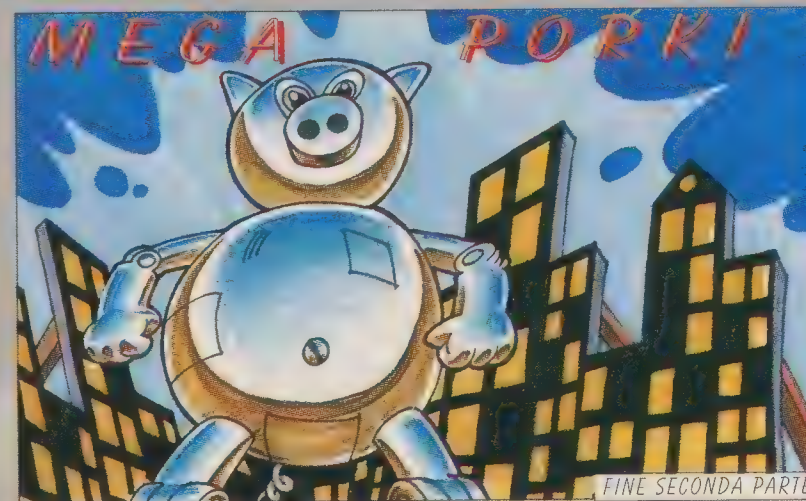
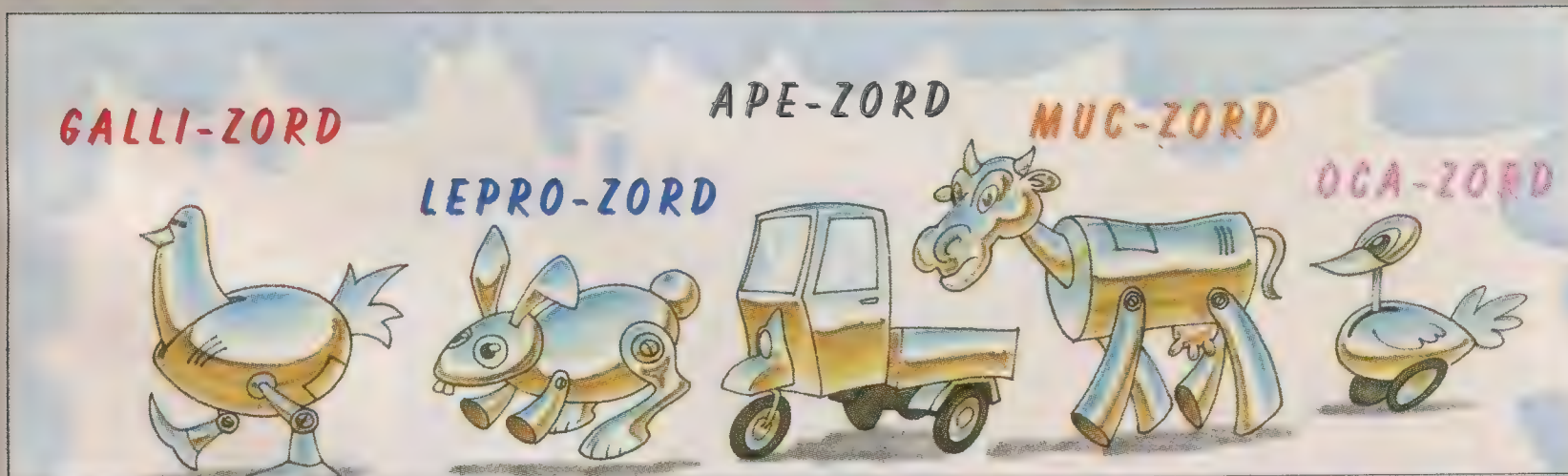
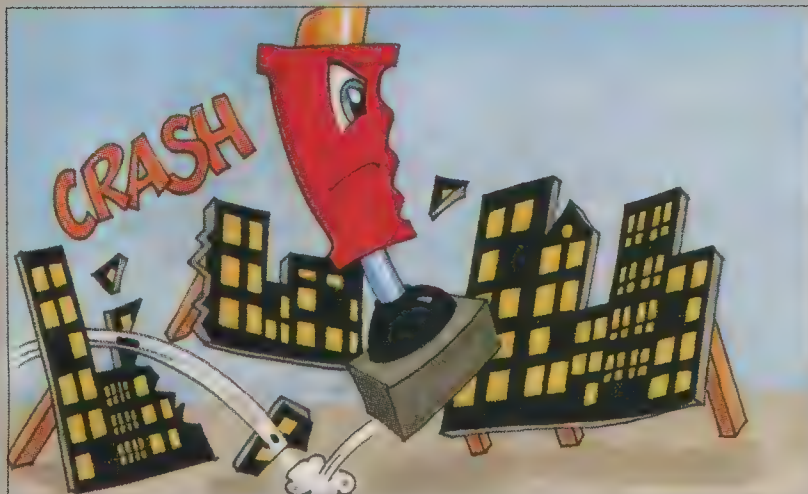
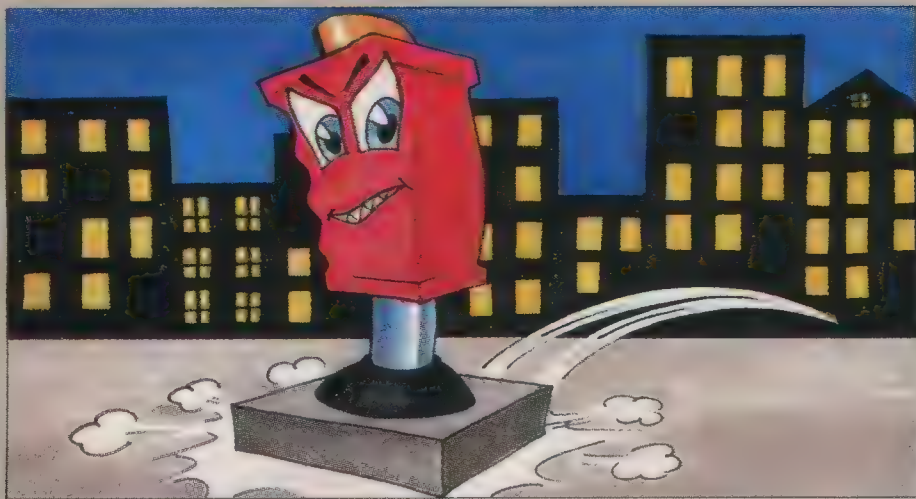


# GAME OVER PRESENTA **POWER RANGERS**

2<sup>a</sup> PUNTATA









# ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a  
**Game Power - Annunci**  
via Aosta 2 - 20155 MILANO  
o inviati via fax a GP Annunci  
02-33104726

## VENDO

**VENDO cartucce per Super NES** e giochi originali per PC a L. 50.000 l'uno. Tutto in ottimo stato e con le confezioni originali.  
Andrea Chirichelli - tel. 02/58319335

**VENDO Sega Mega Drive** con 1 joystick e le seguenti cartucce: Aladdin, Mortal Kombat, Tazmania, Bubsy, Sonic, Sonic 2, Sparkster + adattatore a L. 500.000 solo in blocco. Massima serietà.  
Paolo - tel. 0586/403842 dalle 10 alle 12.30

**VENDO o scambio molti bei giochi per Mega Drive**, tra cui *Fifa Soccer & Flashback*. Prezzi interessanti.  
Marco Napoli - via D.C. Nannini, 3 - 55054 Massarosa (Lu)

**VENDO Game Boy** con undici cartucce gioco + utile regalo, tutto funzionante, inscatolato e con istruzioni, a metà prezzo.  
Alessio Ceregato - via Oropa, 123 - Torino  
- tel. 011/8981237 ore serali

**VENDO PC Engine** + CD Rom + System Card 3.0 + Arcade Card + Strider + 2 joystick + multi joystick + Ranma 1/2 II + Winds of Thunder + Zero Wing + Super Raider + Gate of Thunder + Pc Kid I e II + Bomberman + Jacky Chan + War of Dead + Heavy Unit + Cyber Cross + Final Match Tennis. Il tutto a L. 1.000.000.  
Marco - tel. 0187/700343

**VENDO Sega Mega Drive giapponese**, 3 joystick (di cui uno 6 tasti originale sega), Last Battle, Street Fighter II Champion Edition, Mega Key il tutto a L. 250.000; inoltre vendo per Super NES: Super Street Fighter II a L. 90.000, Mortal Kombat 2 a L. 85.000 e Donkey Kong Country a L. 99.000.  
Francesco - tel. 051/6151601 - 0962/22046

**VENDO Sega Mega Drive "Japan"** con 2 joystick e 13 nuovissimi giochi (tra cui Street of Rage 2, Street Fighter 2, Bubsy). Tutto in ottime condizioni con imballi e istruzioni a L. 900.000. Valido solo per Milano e provincia.  
Maurizio - tel. 02/2532929

**VENDO in blocco o separatamente le cartucce per Super NES** (europeo): Super Mario World, Street Fighter II, Mortal Kombat, Super Soccer, Power

Athlete, Final Fight, Super Wrestle Mania. Tutto in ottimo stato, con istruzioni, massima serietà.  
Gioacchino - tel. 0883/522234 ore 14

**VENDO Super Nintendo** + cavo Pal, adattatore giochi Japan-USA, 3 giochi, 1 joystick a L. 300.000. Tutto in ottimo stato.  
Marco - tel. 0131/278165

**VENDO Mega Drive seminuovo** (9 mesi di vita) in ottimo stato, 3 joystick (uno a 6 tasti), modifica per cartucce + 10 giochi + Mega CD (8 mesi di vita) come nuovo con modifica per CD USA/Jap + 2 CD. Il tutto a L. 750.000 trattabili!!  
Manuel - tel. 06/66418691 ore pasti e dopo le 21.30

**VENDO per Super NES** le seguenti cartucce: Fatal Fury (giapponese), Terminator, Mortal Kombat e Mortal Kombat II (americane). Prezzi da concordare max serietà.  
Marco - tel. 0372/496414 ore pasti

**VENDO, causa doppio regalo, Handy Boy** completo di casse, luce, lente e joystick allo stracciato prezzo di L. 30.000 (praticamente mai usato). Inoltre vendo per Mega Drive, Paper Boy a L. 20.000.  
Simone - tel. 0578/748398 mattina e sera - tel. 0578/749060 ore pasti e sera

**VENDO in blocco o separatamente Neo Geo** (versione giapponese L. 350.000) 2 joystick (L. 60.000), Memory Card (L. 40.000). E i seguenti giochi: Sengoku (L. 80.000), Sengoku II (versione giapponese L. 150.000), Ghost Pilot (L. 40.000), Fatal Fury Special (L. 180.000), Art of Fighting II (L. 250.000). Il tutto in ottimo stato con imballi originali.  
Marco - tel. 0881/635874

**VENDO/scambio moltissimi giochi per Super Nintendo**. A disposizione moltissimi giochi, tra cui anche novità come: Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 ed altri. Vendo anche giochi per Game Boy. Annuncio sempre valido.  
Alessio - tel. 0967/25965

**VENDO cartucce Mega Drive a prezzi stracciati!** Eternal Champions, Sonic 3, Topolinomania, Flink, NBA Jam a L. 60.000 cadauno! Ex-Ranza, Robocop vs Terminator, Rocket Knight Adventures a L. 45.000. Tutto perfettamente funzionante e in ottimo stato. Max serietà.  
Tel. 0549/997508

**VENDO i seguenti giochi per Mega Drive:** Splatter House L. 60.000, Sonic L.

20.000, Rocket Knight Adventure L. 50.000, Ciborg Justice L. 50.000, Fatal Fury L. 60.000, Streets of Rage 3 L. 80.000. Inoltre vendo Nintendo 8 bit più 5 giochi più pistola L. 220.000 oppure separatamente NES + pistola + 2 pad a L. 100.000 e i giochi: Tom & Jerry L. 60.000, Total Recall L. 50.000, Top Gun L. 40.000, Super Mario + Duck Hunt L. 20.000.  
Luca - tel. 0578/226962

**VENDO Super NES + joystick + adattatore universale** a L. 135.000 e le seguenti cartucce: Super Street Fighter II (jap.) L. 90.000, Mortal Kombat II (pal) L. 85.000, World Heroes II (jap.) L. 80.000, Muscle Bomber (jap.) L. 80.000, FIFA International Soccer (pal.) L. 60.000, NBA Jam (jap.) L. 60.000 o tutto in blocco a L. 500.000 (trattabili).  
Francesco - tel. 06/7028820 ore pasti

**VENDO solamente in blocco i seguenti giochi per Game Boy:** Super Mario Land 2, Wario Land, Kid Dracula, Raging Fighter. Il tutto in ottimo stato e completo di scatola e istruzioni a sole L. 140.000. Richiesta max serietà.  
Vincenzo - tel. 081/7404112

**VENDO per Mega Drive i seguenti giochi:** Sensible Soccer L. 70.000, Super Kick Off L. 60.000, Turtles (Return of the Shredder) L. 60.000; oppure scambio con: NBA Jam, Batman, World of Illusion, Micromachines 2, Sparkster. Inoltre scambio Street Fighter 2 Special Champion Edition con FIFA Soccer 95. Offro anche joystick a L. 20.000.  
Luca Mazzotti - tel. 02/33404389

**VENDO Sega Mega Drive II** completo di tutti i cavi necessari, due joystick (uno a sei bottoni) e le cartucce Streets of Rage II, Spider Man e Dark Castle; il tutto a L. 299.000 trattabili. Offerta valida in tutta Italia.  
Claudio - tel./fax 068546938

**VENDO Super NES USA con i seguenti giochi:** Super Mario World, Super Mario Kart, The Magical Quest Starring Mickey Mouse, Super Scope + 6 giochi, Sim City (tutti a L. 30.000 cadauno, tranne S. M. W. gratis con il Super NES), NBA Jam L. 60.000 e Street Fighter 2 Turbo a L. 50.000. Solo in Lombardia  
Beatrice - tel. 02/96751966 ore pasti

**VENDO Super Nintendo + Mortal Kombat II** + King of Dragon + Rushing Beat II + Starwing + Total Carnage + convertitore universale a L. 550.000. Vendo inoltre Game Boy + Probotector 2 +

Ultima 2 + Zelda + Choplifter 3 + Terminator 2 + Raging Fighter + Tetris a L. 350.000. Oppure scambio il tutto con un 3DO + 2 giochi.  
Hong - tel. 02/3495671

**VENDO Mega Drive**, adattatore universale con microswitch Nitro Adaptor 2 a L. 15.000 in ottimo stato, praticamente nuovo.  
Armando - tel. 0332/772154 ore pasti

**VENDO un mitico 3DO con 17 favolosi CD** (fra cui anche Shock Wave e Total Eclipse) a sole L. 1.000.000. Disponibili anche giochi per Super Nintendo.  
Cristiano - tel. 0871/347826

**VENDO i seguenti giochi per Super NES:** Super Castlevania 4 L. 40.000, Mickey Magical Quest L. 45.000, Final Fight L. 40.000, Super Mario All Star L. 45.000 oppure scambio due dei suddetti titoli con King of Dragon oppure con Action Replay II per Super NES italiano.  
Daniele - tel. 0376/619175

**VENDO per Super NES i seguenti giochi** (tutti in ottimo stato con imballaggi originali): Spiderman and X-Men a L. 50.000, Turtles Tournament Fighters a L. 89.000, Bulls vs Blazers L. 69.000, Super Battle Dodgeball L. 59.000, Super Fire Pro Wrestling L. 50.000 ed altri.  
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

**Eccezionale!!! MD Euro** - ingresso cuffie - convertitore 12 cassette tra cui Sonic 2, Desert Strike, Thunder Force IV, Flash Back, Micromachines L. 650.000.  
Stefano Marconi - via Monti, 1 - Cesenatico (Fo) - tel. 0547/672287

**VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi:** Cool Spot, Megaman X, Secret of Mania, Pop Twinbee 2, Final Fantasy III, Lord of the Rings; oppure li scambio con RPG. Solo zona Palermo.  
Mirta - tel. 091/342103 ore pasti

**VENDO per Super NES Donkey Kong Country USA** L. 110.000, Parodius Euro L. 50.000, oppure scambio con Sensible Soccer, Jimmy Connors Pro Tennis, NBA Jam, FIFA Int. Soccer, Sonic Blastman versione Euro. Solo zona di Napoli.  
Isidoro Cigliano - tel. 081/998166

**VENDO per Super Nes** i seguenti giochi (tutti in ottimo stato con imballaggi originali): Spiderman and X-Men a L. 50.000, Turtles Tournament Fighters a L. 89.000, Bulls vs Blazers a L. 69.000, Super Battle Dodgeball a L. 59.000, Super Fire Pro



Wrestling a L. 50.000, Dragon Quest 5 a L. 49.000, Gambara Goemon a L. 69.000. Inoltre vendo per Gameboy i seguenti giochi: Duck Tales a L. 39.000, Super Kick Off a L. 29.000, Star Saver a L. 29.000, Raging Fighters a L. 49.000.  
Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

**VENDO** giochi per Super Nes: Gambara Goemon II, S. Mario All Stars (USA), Illusion of Gaia (USA), SSF II, Stunt Race Fx, Joe Mac, Magical Quest, Mega Man X, Ken 5. Sono disposto anche a scambiare questi titoli con: Island II, Spike Mc Fang, Lord of Ring, Vortex, Lufia, Final Fantasy 3.  
Alex - tel. 0187/494145 ore serali

**VENDO 6 giochi** per Master System II in blocco a L. 200.000 (Prince of Persia, Champions of Europe, Asterix, Mortal Kombat, Great Football, After Burner). Oppure scambio Sega Master System II + 6 giochi con un Pc Engine e relativi giochi.  
Alessandro - tel. 0806954026

**VENDO** le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Uomo Ragno L. 15.000, Super Monaco GP L. 25.000, Chuck Rock L. 20.000, Sonic L. 20.000.  
Pietro Di Martino - tel. 0934/575841

**VENDO Neo Geo** più 2 giochi: Fatal Fury 2 e Ninja Commando a L. 500.000 trattabili. Tutta la merce è nuova e perfettamente funzionante. Annuncio sempre

valido solo per Nord Italia. Max Serietà.  
Marco - tel. 0125/616045

**VENDO Megadrive giapponese** modificato italiano-giapponese-americano con Mega CD e 2 joystick con 5 CD e 5 cartucce per Megadrive tutto a L. 500.000.  
Roberto - tel. 02/9692234 ore pasti

**VENDO Megadrive giapponese** completo di tutto + converter + 1 joypad + 5 giochi a L. 450.000 tratt. Inoltre vendo giochi Super Nes.  
Tiziano - tel. 0187/517068 ore serali

**VENDO** videogioco portatile Supervision in ottime condizioni, completo di 7 giochi tra i più belli al prezzo trattabile di L. 120.000.  
Giuliano - tel. 0585/857060 ore pasti

**VENDO Amiga CD32** Commodore + 2 pad + mouse + 7 giochi (Banshee, Microcosm, Rise of the Robots, Sensible Soccer, James Pond e Diggers). Valore commerciale L. 1.200.000 vendo a L. 700.000 tutto con imballi originali.  
Diego - tel. 081/5306877

## CERCO

**CERCO per Super Famicom Hokuto Ken 6.** Posso scambiare con: Super Mario All Stars (USA), Sim City (Pal), Castlevania 1 (Pal). Solo zona Firenze.  
Giulio - tel. 055/483898

**CERCO Super Nes Pal** + joypad + scart + Fifa Int. Soccer a L. 220.000 max; con Kick Off 3 Euro Challenge a L. 215.000 max o con Fatal Fury 2 e uno dei due giochi di calcio soprascritti a L. 270.000 max.  
Ugo D'Amano - tel. 0873/365393

## SCAMBIO

**SCAMBIO versione giapponese di Landstalker** + L. 40.000 con versione europea di Landstalker. Inoltre vendo le seguenti cassette per Nintendo 8 bit: Mega Man, Flintstones, Zelda 2, Robocop, Batman, Cip & Ciop, Rock'n Attak, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros I tutti insieme a L. 250.000. Singolarmente a L. 40.000 cadauno.  
Francesco - tel. 0881/638836

**SCAMBIO per Super NES il gioco Street Racer** (Pal) con uno dei seguenti: Zelda, Secret of Mana, Mega Max X o Super Empire Strikes Back.  
Giorgio - tel. 02/70104667

**SCAMBIO molti titoli per Super Nintendo** tra cui: Secret of Mana, Final Fantasy III, Flashback, Cybernator, Super Probotector, Madden NFL 94, Dungeon Master, Soul Blazer. Massima serietà.  
Salvatore Buffa - via Giansalvatore Cassisa, 2 - 91100 Trapani - tem. 0923/24986

**SCAMBIO giochi per Super Nes** tra cui: Aladdin, Final Fight, Batman Return,

Mario All Stars, Road Runner con i seguenti: NBA Jam, Tazmania, Final Fight 2, Donkey Kong, Fatal Fury Special ed altri. Inoltre vendo A2000 con 2 drive + giochi tra cui Shaow Fighter, Mortal Kombat II ed altri. Tutto a L. 450.000.  
Giuseppe - tel. 0884/562150

## CONTATTI

**CONTATTI con possessori di Mega Drive**, Master System, Game Gear, Neo Geo e Jaguar per fondare un club dove sia possibile scambiarsi trucchi e consigli sull'acquisto di giochi.

Francesco - via Michele Bianchi, 15 - 70015 Noli (Ba)

**Iscrivetevi fin d'ora al Saturn Mania club.** Compravendita e scambio di giochi è solo una parte del club. Telefonate o scrivete per sapere tutto.

Manuel Piazza - via Palladio, 17 - 36070 Trissino (Vi) - tel. 0445/490434

**Attenzione!! È nato il Megadrive Fans club** dove si potrà vendere, comprare e scambiare i giochi riguardanti la console a 16 bit di casa Sega. Annuncio sempre valido per le zone di Varese e Novara. Massima serietà.

Michele - tel. 0331/972778 dopo le 18

# Gripholandia

## Vendita per corrispondenza

Troverai consoles, accessori, videogiochi, novità, fumetti, vendita, permuta e valutazione del tuo usato, gadget, trucchi e tante altre sorprese;

*Eccone una*

**Mai visto finora, trova su questa rivista il prezzo più basso del videogioco che vuoi acquistare, diminuiscilo di Lit. 5.000 e poi chiamaci.**

Non è finita qui, nei negozi Gripholandia, potrai:

☆ - **Noleggiare** i tuoi videogiochi preferiti ☆ - **Affiggere** messaggi "Scambio-Vendo" ☆ - **Avere** assistenza di personale specializzato ☆ - **Partecipare** a fantastici tornei di videogames ☆ - **Provare** i videogiochi e le consoles più nuove, giocando negli appositi spazi console ☆ - **Proporre** tu stesso idee per divertire e far divertire

**E allora che aspetti, scopri il mondo di**

# Gripholandia

**Telefona allo 081/517.28.81**

(dalle 11.00 - 13.00; 17.00 - 20.30)

o vieni a visitarci a:

CAVA DE' TIRRENI - Via Biblioteca Avallone, 7 - NOCERA INFERIORE - Via Citarella, 9 bis

Vendita per corrispondenza



**GAME BOY GIG  
69.000**

# CONSOLE GAMES

51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36  
TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

**SUPERINTENDO**  
DONKEY KONG COUNTRY  
EARTH WORM JIM  
TOPOLINOMANIA  
IL LIBRO DELLA GIUNGLA  
PITFALL  
RETURN OF THE JEDI  
SECRET OF MANA  
FINAL FANTASY III  
LION KING  
MORTAL KOMBAT II  
SUPER STREET FIGHTER II  
RISE OF THE ROBOTS  
SAMURAI SHOWDOWN  
NBA LIVE 95  
MICROMACHINES  
SOCCER SHOOTOUT  
FIFA SOCCER  
STREET RACER  
POWER DRIVE  
PERFECT ELEVEN

**MEGADRIVE**  
EARTH WORM JIM  
THE LION KING  
IL LIBRO DELLA GIUNGLA  
TOPOLINOMANIA  
PITFALL  
URBAN STRIKE  
PROBOTECTOR  
FIFA SOCCER 95  
VIRTUA RACING  
CLAY FIGHTER  
ROCK & ROLL RACING  
SAMURAI SHOWDOWN  
RISE OF THE ROBOTS  
VIEWPOINT  
POWER DRIVE

**3DO**  
3DO FZ10 PAL  
(FULL SCREEN  
TOP LOADING  
20% PIU VELOCE)  
JOYSTICK 6 BUTTON  
FIFA INT SOCCER  
SAMURAI SHOWDOWN  
SUPER STREET FIGHT. II  
THEME PARK  
MEGARACE  
OFF WORLD INTERCEPT.  
THE NEEDED FOR SPEED  
GEX  
DRAGON'S LAIR 2  
SPACE ACE  
REBEL ASSAULT  
PGA TOUR GOLF  
ROAD RUSH  
SHOCK WAVE II

**JAGUAR**  
ATARI JAGUAR  
RGB SCART  
ALIEN VS PREDATOR  
KASUMI NINJA  
DRAGON  
TEMPEST 2000  
DOOM  
CHECKERED FLAG  
RAY MAN  
JOYPAD

**MEGA CD**  
SYLPHED 79.000  
FIFA INT 99.000  
THUNDERHAWK 79.000  
BATMAN RET. 79.000  
SPACE ACE  
BC RACER  
NBA JAM  
TOPOLINO MANIA  
ANOTHER WORLD II

## SUPER OFFERTE

MEGAMAN X 89.000  
VORTEX 109.000  
FATAL FURY 2 99.000  
MORTAL KOMBAT 79.000  
ART OF FIGHTING 79.000  
WORLD CUP USA 94 79.000  
PARODIUS 69.000  
BEST OF THE BEAST 49.000  
E MOLTI ALTRI

## MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER 75.000  
ETERNAL CHAMPIONS 59.000  
CASTELVANIA 69.000  
ANOTHER WORLD 39.000  
ROBOCOP VS TERMINATOR 69.000  
COMBAT CARS 75.000  
SYLVESTER 85.000  
ROCKET KNIGHT ADV. 59.000  
SHAQ FU 89.000  
ART OF FIGHTING 89.000

## 3DO OFFERTE

SHADOW 89.000  
OUT OF THIS WORLD 85.000  
TOTAL ECLIPSE 95.000  
SEWER SHARK 89.000  
STAR CONTROL II 99.000  
JAMMIT BASKET 95.000  
WAY OF THE WARRIOR 109.000  
VR STALKER 99.000  
CRUSH'N BURN 89.000

VIENI A TROVARCI. SIAMO A SOLI 2 Km DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI  
MONTECATINI TERME, DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)  
"SIAMO APERTI LA DOMENICA"  
(CHIUSO IL MARTEDI)

DISPONIBILI TITOLI PER NEO GEO CD  
DA NOI TROVERAI INOLTRE  
LE CONSOLE DEL FUTURO:

SEGA SATURN  
CLOCKWORK KNIGHT  
VIRTUA FIGHTER  
SONY PLAY STATION  
RIDGE RACER  
MEGA DRIVE 32 X  
VIRTUA RACING DELUXE  
STAR WARS ARCADE  
COSMIC CARNAGE

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI  
NAZIONALI  
E D'IMPORTAZIONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA  
PERMUTA DELL'USATO

## AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA  
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da  
tutto il mondo !!

TELEFONA !

HOTLINE  
011/ 548920



### LYNX

SUPER OFF ROAD  
BUBBLE TROUBLE  
NINJA GAIDEN 3  
ULTIMATE CHESS  
JCONNORS TENNIS  
DESERT STRIKE  
DOUBLE DRAGON  
BEACH VOLLEY  
EUROPEAN SOCCER  
GORDO 106  
POWER FACTOR  
LYNX CASINO  
STEEL TALON  
AWESOME GOLF

### GAMEBOY

MORTAL KOMBAT II  
RACE DAYS  
WARIO LAND  
DONKEY KONG  
JUNGLE BOOK  
FI RACE  
TINY TOONS 2  
BOULDER DASH  
LA SIRENETTA  
BARBIE  
SENSIBLE SOCCER  
SPEEDY GONZALES  
SUPER KICK OFF  
PINBALL DREAMS

### MEGADRIVE

DRAGON  
TOPOLINOMANIA  
SHAQ FU  
URBAN STRIKE  
IMG INTENNIS  
EARTH WORM JIM  
MEGAGAMES  
FIFA 95  
SONIC SPINBALL  
MORTAL KOMBAT II  
STREET OF RAGE 3  
MICROMACHINE  
FATAL FURY SPEC  
NBA JAM

### JAGUAR

BRUTAL SPORTS E  
TEMPEST 2000  
ALIEN VS PREDATOR  
WOLF 3D  
DOUBLE DRAGON V  
RISE OF ROBOTS  
DOOM  
FLASHBACK  
KASUMI NINJA  
DISPONIBILI TUTTI  
GLI ACCESSORI PER  
GAMEBOY-LYNX +  
GAME GEAR

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO:

Contrassegno + spese postali

Carta di credito (CARTAS)

Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000



PUNTI DI VENDITA

VIA SACCHI 26 10128-TORINO

VIA TRAFORO 34 BISSOLENO 0122/647233

## TROIANI VIDEOGAMES

VIA MILLESIMO, 27 - 00168 ROMA - TEL./FAX 06-35503634

ASSORTIMENTO  
GIOCHI 3DO  
JAPPONESI

SATURN +  
VIRTUA FIGHTER  
1.420.000

MEGADRIVE PAL +  
LION KING  
299.000

3DO NTSC +  
2 GIOCHI  
899.000

MEGA 32X  
340.000

VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA

CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE PER ROMA

CHIAMARE PER I TITOLI NON IN LISTA

### GAME BOY

AMPLIFIER 10.000  
BATTLEBOYS D.D. 39.000  
JURASSIC PARK 39.000  
FIFA SOCCER 69.000  
LION KING 69.000  
BONK ADVENTURE 35.000  
POPULOUS 35.000

GAME GEAR  
DEFENDER OF OASIS 39.000  
FIFA SOCCER 79.000  
MICKEY ULTIMATE 79.000  
SONIC CHAOS 49.000  
SONIC SPINBALL 65.000

3DO  
BURNING SOLDIER 80.000  
DRAGON BALL Z 129.000  
FIFA SOCCER 115.000  
MAD DOG II 99.000  
POWER KINGDOM 95.000  
REBEL ASSAULT 119.000  
SAMURAI SPIRIT 109.000  
S.S. FIGHTER II OFFERTA

3DO  
TAKERU 145.000  
MEGA 32 X  
AFTER BURNER 135.000  
COSMIC CARNAGE 135.000  
DOOM 135.000  
STAR WARS ARC. 125.000  
TEMPO 135.000  
VIRTUA RACING 135.000

SATURN  
CLOCKWORK KNIGHT TEL.  
GALE RACER TEL.  
GOTHA TEL.

### SUPER NES

JOYPAD 6 TASTI 28.000  
ART OF FIGHTING 65.000 (U)  
BARKLEY BASKET 99.000 (E)  
CONTRA III 59.000 (U)  
CYBERNATOR 59.000 (U)  
DESERT FIGHTER 99.000 (U)  
EARTHWORM JIM OFFERTA  
GRADIU III 39.000 (U)  
MARIO ALL STAR 79.000 (U)  
MR NUTS 89.000 (E)  
PRO SOCCER 29.000 (J)  
RETURN OF JEDI OFFERTA  
ROCKEETER 29.000 (J)  
SPARKSTER 139.000 (E)  
STREET RACER 129.000 (E)  
X KALIBER OFFERTA

### MEGADRIVE

JOYPAD 6 TASTI 28.000  
ADATT. NITRO II 39.000  
BUSBY 2 109.000 (I)  
FIFA 95 99.000 (I)  
LION KING 119.000 (I)  
MEGA TURRICAN 89.000 (I)  
PITFALL 115.000 (E)  
RADICAL REX 85.000 (I)  
SECOND SAMURAI 85.000 (I)  
SPARKSTER 109.000 (I)  
SKITCHIN 35.000 (U)  
SYLVESTER TWEETY 112.000 (I)  
SONI & KNUCKLE 119.000 (I)  
TAMANIA 2 109.000 (E)

### MEGA CD

FATAL FURY SPECIAL 125.000 (U)  
MICKEY MANIA 119.000 (E)  
MIST TEL. (U)  
NBA JAM 69.000 (I)  
NOVASTORM 109.000 (E)  
SAMURAI SHOWDOWN 129.000 (U)  
SIM CITY 2000 TEL. (U)  
SNATCHER 109.000 (I)





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

*SUPER OFFERTE*

FAX  
051-344.906

## A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCHE A FEBBRAIO

SUPER NINTENDO EURO PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO



+



LIT. 209.000

SUPER NINTENDO EURO PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO + MORTAL KOMBAT



+



+



LIT. 239.000

MEGADRIVE 2 ITALIANO + 2 JOYPAD + AGASSI TENNIS



OFFERTA 69.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 79.000



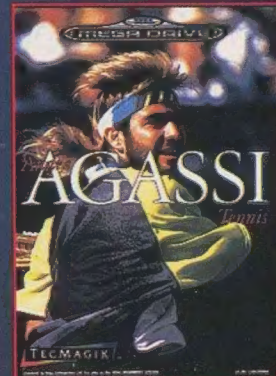
OFFERTA 99.000



OFFERTA 79.000



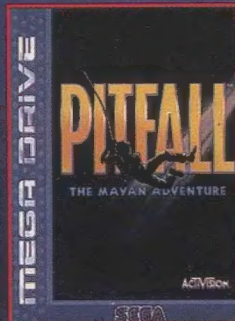
+



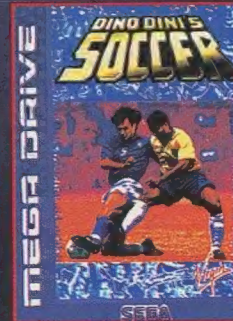
LIT. 229.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 69.000



OFFERTA 79.000



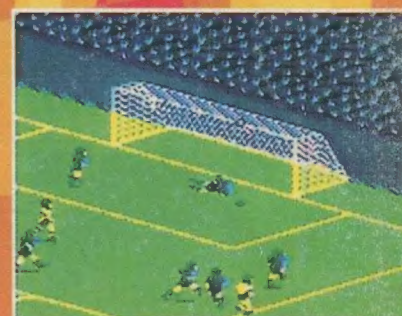
OFFERTA 109.000





**EA SPORTS**  
P R E S E N T A

**Il gioco a 16-Bit  
più venduto  
diventa portatile!**



# INTERNATIONAL SOCCER

**NIENTE È PIU' REALISTICO!**

Il gioco sportivo più acclamato è in arrivo sul Gameboy - FIFA International Soccer! FIFA International Soccer contiene le formazioni e le caratteristiche delle 48 più forti squadre mondiali! Con la sua unica prospettiva a 3/4 (come nella versione a 16-Bit) potrai esibirti in esaltanti rovesciate, spettacolari colpi di testa e durissimi tackles. Tutto questo e più, nella nuova versione per GAME BOY e SUPERGAMEBOY

**GAME BOY**



Distributore esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) - Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

**It's a Whole New Game.**